INDEKS Nr 320358
CENA 25000 zł

KONKURS

Świat GIER KOMPUTEROWYCH

5-6/93



IBM PC, AMIGA, Atari ST, C-64

UWAGA!

WIELKA SZANSA DLA PRZYSZŁYCH PRENUMERATORÓW !

Od bieżącego numeru drukujemy nowy blankiet prenumeraty ŚGK. Można na nim składać zamówienia na 6 wydań (138.000,-) oraz na 12 wydań (276.000,-) {podwójna szansa wylosowania!}

Jeżeli wniesiesz opłatę i prześlesz do nas odpowiedni odcinek blankietu do dnia 30.11.93, weźmiesz udział w gwiazdkowym losowaniu naszej super-nagrody, którą jest:

AMIGA 1200

Z kolorowym monitorem



Wynik losowania ogłosimy w numerze 1/94



SPIS TREŚCI

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
Rok 1. Numer 5-6 Indeks 320358 Maj-Czerwiec 1993

Redakcja: Katarzyna Hojan (prenumerata), Andrzej Kentzer, Piotr Pieńkowski (red. nacz.) Krystyna Sałasińska, Wojciech Stawski (DTP), Krzysztof Wirszyłło (grafika)
Współpraca: Szymon Grabowski, Jacek Ilczuk, Jacek Karolczak, Tomasz Kokoszczyński, Tomasz Kulbacki, Dariusz Lewkowski, Dominik Młyński, Piotr Orcholski

Adres redakcji: ŚGK, ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, tel. 28-79-20, fax 22-64-03

Wydawca: P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o., ul. Świętojańska 2/7, 85-017 Bydgoszcz, Konto - Bank PKO S.A. Bydgoszcz 5.09011-400933.9-2511-30-111.0
Druk: Łódzkie Zakłady Graficzne, ul. Dowborczyków 18, Łódź

Okładka ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH 5-6/1993: Krzysztof Wirszyłło
Plakat: Krzysztof Wirszyłło
Okładka AMIGOWCA 3-4/1993: Wojciech Białkowski

Drodzy Czytelnicy!

Oto trzymacie w rękach kolejny numer ŚGK. Jak już zapewne zauważyliście, w piśmie zaszło wiele zmian - wszystkie dzięki Waszym listom, za które serdecznie dziękujemy. Oczywiście, na tym nie poprzestaniemy i w miarę naszych możliwości będziemy spełniać także inne życzenia Czytelników czyli Wasze.

A co w tym numerze? Przede wszystkim, wielki wakacyjny konkurs (zresztą nie ostatni, jaki dla Was szykujemy). Jeśli ktokolwiek czuje w sobie natchnienie, niechaj szybko chwyta za pióro - do odważnych świat należy. Poza tym, listy od Was, artykuł Gracza, cykl o role-playing, wkładka ze sklepem i plakatem. Wszystko to w zwiększonej dawce koloru.

Rzecz jasna, nie zapomnieliśmy też o grach. Mamy nadzieję, że proponowany zestaw zadowoli nawet tych wybrednych.

Na koniec jeszcze jedna sprawa. Dostajemy wiele sygnałów, że ŚGK nie wszędzie dociera i że nie wszyscy chętni mogą go kupić. Niestety, nie jesteśmy w stanie wysłać Wam poprzednich numerów - po prostu wyczerpaliśmy już nakład. Niemniej Wasze listy pomogły nam zorientować się w sytuacji i spróbujemy jakoś temu zaradzić. Tymczasem proponujemy Wam, abyście uporczywie nachodzili kioski RUCHU, aż kioskarze będą zamawiać odpowiednią ilość egzemplarzy (to naprawdę skutkuje).

A tak w ogóle, to radzimy ŚGK zaprenumerować - w ten sposób zaoszczędzicie sobie podobnych kłopotów. Zresztą pieniędzy także. No i weźmiecie udział w losowaniu nagrody specjalnej (szczegóły obok).

Redakcja

PS. Przepraszamy wszystkich zawiedzionych ostatnim ŚGK. Czarno-białe ilustracje są oczywiście dziełem chochlika drukarskiego. No cóż, tym razem on był górą, ale jeszcze zobaczymy...

* listy * listy * listy * listy * listy * listy *

Zasypaliście nas taką ilością listów, że trochę trwało, zanim się przez nie przekopaliśmy (czytany był bezwzględnie każdy!). Wielu z Was prosiło o pisemną odpowiedź. Niestety, z braku czasu jest to niemożliwe - chyba że przestalibyśmy wydawać **ŚKG**, ale do kogo byście wówczas pisali. Oczywiście, w jakiś sposób chcielibyśmy się z Wami kontaktować, stąd kompromis - ta właśnie strona. Zamieszczać tu będziemy Wasze opinie, rady, propozycje.

A teraz do rzeczy. Oto co przyniósł nam listonosz.

Nie wiem, czy to Was zainteresuje, ale chciałbym zostać Waszym stałym korespondentem. Pisałbym Wam o tym, co jest dobre, a co złe w piśmie oraz czego w nim brakuje. (...)

Oto moje propozycje tego, co by się u Was przydało:

1. Wspaniale by było, gdybyście w piśmie zamieścili PLAKAT.

2. Moglibyście też wydawać dysk PUBLIC DOMAIN, na którym znalazłyby się reklamówki jakiś gier.

3. A przede wszystkim musi być lista przebojów.

Paweł Kot
Szczecin

Stały korespondent? Proszę bardzo! Interesuje nas naprawdę każdy głos w kwestii: co zrobić, aby pismo było lepsze - więc gorąco zachęcamy. Co do uwag, to plakat już jest i będzie jeszcze nie jeden. Dysków PUBLIC DOMAIN w najbliższym czasie wydawać nie będziemy, chociaż szczerze mówiąc bardzo byśmy chcieli. A jeśli chodzi o listę przebojów, to przygotowujemy się do niej. A przy okazji, apel do wszystkich komputerowych oszołomów: przysyłajcie do nas listy ze spisem swoich 10 hitów (i nie zapomnijcie napisać, na jaki komputer).

Prosiliście, żeby napisać coś na temat pisma, a więc:

1. Bardzo bym się ucieszył, gdybyście wydrukowali ciosy do "Street Fighter II", np. jak Chun Li robi kołowrotek?

2. Powinniście drukować więcej zdjęć do gier (...).

3. Czy nie zrobilibyście rubryki TRIKI DO GIER?

4. Chciałbym, abyście drukowali pod opisem gry informaję, na jaki jest komputer, kartę graficzną, itp.

Maciej Aronowski
Żyrardów

Żeby było składniej, odpowiem także w punktach.

AD 1. No cóż, staramy się drukować raczej teksty informacyjne, a nie dokładne instrukcje (od tego są oryginały). Ale możliwe, że wrócimy do tej gry.

AD 2. To zależy. Są takie gry, że nie ma właściwie czego pokazać. Ale ogólnie to masz rację i postaramy się tego dopilnować (to znaczy przydusić - broń boże udusić - naszego grafika).

AD 3. TRIKI chcieliśmy umieścić już w tym numerze, ale nie wyszło. Miejmy nadzieję, że w następnym wszystko pójdzie jak trzeba i TRIKI staną się faktem.

AD 4. O, właśnie, właśnie. Taka prośba (czasem wręcz groźba) pojawiała się w co drugim liście. I, oczywiście, to Wy macie rację ("A nie mówiłem! - Kto, ty? To ja mówiłem! - Ty? - A ty?"). Krótko, będziemy się starali naprawić nasz błąd.

...(W ŚGK) są same opisy gier, nie licząc reklam i Ami-Marketu, przez co pismo wydaje się być trochę monotonne. Proponuję zamieszczać artykuły nie tylko opisujące gry.

Tomasz Zuchowski
Łódź

Święte słowa, Tomaszu. My też tak uważamy i obiecujemy nadrobić zaległości. Oczywiście, bez szaleństwa - powolutku, konsekwentnie...

Osobiście nie posiadam komputera, ale mam gry NINTENDO. Widząc Wasz pierwszy numer, od razu go kupiłem - z myślą, że znajdę tam jakieś opisy do gier, które mam. Niestety. (...)

Ja wiem, że NINTENDO nie jest jeszcze w Polsce popularne, ale bardzo proszę mi pomóc. Jeśli będziecie mieli (nie wiem, może gdzieś w magazynie) katalogi, opisy, prospekty, wyślijcie je do mnie. (...)

A może w Waszym czasopiśmie znajdzie się jakaś strona na informacje i opisy gier na NINTENDO?

Maciej Garus
Kraków

Tutaj jest prawdziwy kłopot. Nie mamy w redakcji żadnego magazynu (Sezamu?!) z tego rodzaju katalogami, opisami czy prospektami gier NINTENDO. Rzecz jasna, jeśli znajdziemy chętnego (i znającego się na temacie), to na pewno zamieścimy takie opisy. Na razie jednak niczym takim nie dysponujemy - może za jakiś czas? Nasza rada: zajrzyj na stronę z reklamami.

A swoją drogą, czym zajmuje się dystrybutor? Skoro sprzedaje gry, to czy nie powinien zająć się także rozprowadzaniem instrukcji do nich?

Mam w swoich zbiorach kilka ciekawych gier strategicznych na C-64, np. "Laser Squad II", "Supremacy", "Medivial Lords", "Battle Cruiser", "Guadalcanal". Mógłbym przysłać opisy tych gier, tylko nie wiem, czy Was to interesuje.

Ireneusz Buc
Szymbark

Interesuje, interesuje - tym bardziej, że wielu Czytelników prosi nas o opisy gier na C-64, a my zamierzamy te prośby spełnić.

A tak w ogóle, to zamiast proponować nam współpracę, przyślijcie gotowe materiały (najlepiej maszynopis). Nie wszystko pójdzie do druku, ale chyba warto zaryzykować.

Przesyłam Wam opis FLASHBACK-a na Amigę. Nie jest on napisany przeze mnie, ale możecie z nie go skorzystać.

Mateusz Baraniak
Manieczki

A to z kolei przykład, jak nie należy "ryzykować". Mateuszu, jeżeli to nie jest Twój tekst, to kogo? A może to tajemnica? Spróbuj lepiej napisać coś sam, wtedy porozmawiamy poważnie.

Jestem użytkownikiem C-64. Chciałbym zamówić następujące gry na taśmie:

(tutaj następuje długa lista tytułów)

Szymon Jakubiec
Andrychów

Drogi Szymonie, mimo najszczerszych chęci nie jesteśmy w stanie spełnić Twojego życzenia, a to dlatego, że gier takich nie posiadamy. Niestety, jesteśmy tylko wydawnictwem, nie zaś Domem Towarowym (to by wcale nie było takie głupie).

List Szymona nie jest zresztą jedyny w swojej wymowie i dlatego postanowiliśmy coś w tej sprawie zrobić. Ale o tym za chwilę.

Moim problemem jest piractwo komputerowe. Wiem, że to nie tylko mój kłopot. Wielu użytkowników chciałoby kupować - nawet dużo drożej - oryginalne gry i programy komputerowe. No oczywiście, ale nasuwa się tu jedno zasadnicze pytanie: gdzie te gry kupić?

Agnieszka Tomaszewska
Baranowo

Agnieszko, popieramy Cię w stu procentach! Na piractwie tracą wszyscy, choć może nie wszyscy o tym wiedzą. Ciekawe, czy inni Czytelnicy sądzą podobnie. A może sami nam o tym powiedzą?

A co do Twojego rozpaczliwego pytania, to informujemy Cię (i wszystkich chętnych-potrzebujących), że od bieżącego numeru proponujemy Wam absolutną rewelację. W środku **ŚGK**, na odwrocie plakatu, umieściliśmy SKLEP (coś jest z tym Domem Towarowym), tj. listę gier (oryginałów), które możecie u nas zakupić. Tam też znajdziecie wszelkie informacje - co, jak, kiedy, gdzie i za ile.

Tyle na dzisiaj. Zobaczymy się w następnym numerze. I oby tylko nasz kochany listonosz nie dostał przepukliny. Chociaż...



UWAGA • UWAGA • UWAGA • UWAGA • UWAGA

KONKURS dla wszystkich

Proponujemy Wam zabawę w napisanie własnej recenzji bądź opisu na temat: "Moja ulubiona gra"

Najlepsze prace zostaną nagrodzone grami (oryginałami!) i wydrukowane w ŚGK (płatne według normalnej stawki autorskiej).

Aby wziąć udział w konkursie, należy spełnić następujące warunki:
1. Praca nie powinna przekraczać objętości 3 stron na arkuszu A-4 (najlepiej przepisana na maszynie lub na komputerze i przysłana jako wydruk, w ostateczności ręcznie, ale wyraźnie i dużymi literami).
2. W oddzielnie przygotowanej kopercie (zaklejonej) należy podać swoje imię, nazwisko, dokładny adres, wiek oraz rodzaj komputera, jaki się posiada (jeśli komputera nie masz, napisz o tym także).
3. Pracę i kopertę ze swoimi danymi należy opatrzeć jednakowym godłem (hasło, pseudonim).
4. Zgłoszenia przyjmowane będą do dnia 01.10.1993 r. (liczy się data stempla pocztowego).
5. Ogłoszenie wyników nastąpi w numerze grudniowym.

Między nami, graczami...

Prawdziwy gracz to okaz naprawdę wyjątkowy i należy mu się szczególna ochrona (zwłaszcza w czasie grania). Niestety, "normalni" tego nie rozumieją, tak jak nie rozumieją samego gracza. Chyba nadszedł czas, aby im to wyjaśnić...

O CO CHODZI?

Główna zasada: prawdziwym graczem po prostu się jest lub nie. Faktycznie można to stwierdzić już przy pierwszym kontakcie z komputerem. Dla przykładu, gracz od razu chwyta, do czego służy joystick - "normalny" najczęściej bierze go za przycisk do papieru lub klamkę i z takim przekonaniem żyje, nieszczęsny, do końca swoich dni.

Poza tym należy wiedzieć, że gry są właściwie częścią gracza. I to ważniejszą częścią. Inaczej mówiąc, jeśli zabierze się graczowi gry, to praktycznie niewiele z niego nie pozostanie.

I jeszcze jedno - gry nie są nałogiem. A przynajmniej tak twierdzi gracz.

JAK POZNAĆ GRACZA?

Najlepiej po objawach. Każdy gracz nieustannie mówi o grach. Poza tym, na sam widok joysticka dostaje psich oczu, a czasem nawet drgawek. W sporadycznych przypadkach gracz porozumiewa się z otoczeniem za pomocą odgłosów z gier (np. "Ugh, ugh!" z Dungeona Mastera oznacza mniej więcej "Czuję się nieźle!").

Jeśli ktoś nie wie, to po prawdziwym graczu od razu można poznać, na jakim jest etapie gry, gdyż znajduje się on w nieustannym cyklu, który wygląda następująco:

1. Najpierw zachodzi tzw. przebudzenie czyli znalezienie odpowiedniej gry, która gracza wkrótce pochłonie.

2. Następny etap to publiczne przejawianie dzikiej radości - znak, że gracz zjednoczył się z grą.

3. Potem przychodzi okres nerwowości połączonej z lekkim otępieniem. Gracz często zadaje wtedy dziwaczne i niezrozumiałe pytania (np. "Gdzie jest ta przeklęta łopata?" albo "Dlaczego wciąż mnie zabijają?").

4. Na tym etapie gracz po prostu znika z życia publicznego - czyli siedzi w domu i szaleje. Czasem można go spotkać gdzieś przypadkiem, ale nie jest to widok zachwycający - sylwetka zgarbiona, wytrzeszcz oczu od nieustannego gapienia się w monitor, blada z niewyspania cera, drżące dłonie. Zaczepiony, krzyczy coś w rodzaju: "Rzucam na Ciebie czar paraliżujący. Ciach, ciach mieczem. Chodu do teleportu!" i tyle go widać.

5. Na koniec gracz pojawia się znowu - smutny i cichy. Znak to niechybny, że gra została ukończona. Krótko potem następuje faza uśpienia, tzw. hibernacja. Oczywiście, tylko do następnego razu.

JAK SIĘ ZACHOWYWAĆ W OBECNOŚCI GRACZA?

Po pierwsze, nie przejmować się, że gracz często bierze rozmówcę na przykład za gnoma, bonusową skrytkę lub przejście do następnego poziomu.

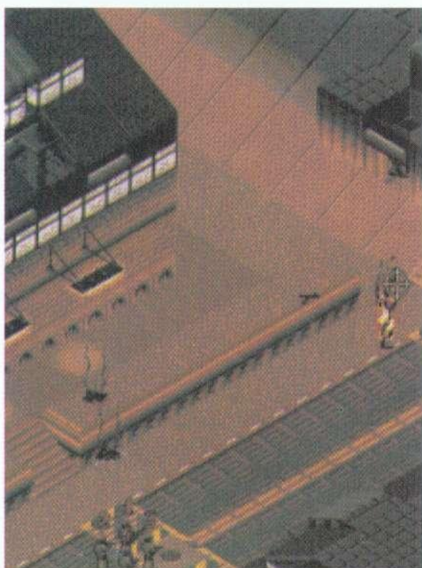
Po drugie, nie należy podpowiadać rozwiązań - atak histerii u gracza pewny jak amen w pacierzu.

Po trzecie, za żadne skarby nie wolno ustawiać się na linii gracz-komputer, jeśli zainteresowanemu życie miłe.

A tak między nami, to najlepiej samemu zasiąść do komputera i...

Tyle tytułem wyjaśnień. Mam nadzieję, że od tej chwili "normalni" przestaną pukać się w czoło na widok jednego z nas. Choć mam jednocześnie wrażenie, że my sami zaczniemy to robić.

GRACZ



SYNDICATE

Po ostatnich sukcesach *Populous II* oraz *Powermonger* długo nie było słychać o firmie **Bullfrog**, która te dwa hity wydała. Stało się tak ze względu na zmianę polityki firmy. Programiści tej korporacji zaczęli doceniać możliwości, jakie stwarza coraz to lepszy i popularniejszy sprzęt PC.

Nie tylko z powodu możliwości graficznych, lecz również i dźwiękowych, na komputery tego właśnie typu ma się ukazać w końcu maja program pt. **Syndicate**. Projektanci firmy zapowiadają grę w wysokiej rozdzielczości, ze świetną animacją i dźwiękiem. W **Syndicate** ma panować atmosfera mrocznych miast przyszłości opanowanych przez trzy światowe rządy. W małej korporacji, w okręgu europejskim, zostaje wynaleziony Chip. Ta elektroniczna przystawka, po wszczepieniu do ciała człowieka, emuluje wszystkie jego odczucia. Na przykład: chip Mel Gibson powoduje, że ludzie czują się jak on i za niego się uważają. Jednak naukowcy, którzy wymyślili to elektroniczne cudo, zostawili sobie "awaryjne wyjście" po zwalające kontrolować im każdego, kto tego produktu używa. Twoje zadanie to doprowadzenie korporacji, której jesteś szefem, do władzy absolutnej, korzystając z pomocy nosicieli elektronicznej pluskwy.

Gra, według obietnic **Bullfroga**, ma zawierać 5 Mb animacji! Zapowiada się więc, że **Syndicate** będzie prawdziwym rarytasem. Poczekamy, zobaczymy...

Przygotowywana jest także wersja tej gry na Amigę.

PRIWATEER

Wszyscy zapaleni gracze znają na pewno *Wing Commander*, jak i firmę **Origin**, która jest wydawcą tej gry. Zadowoli ich z pewnością wiadomość, że firma ta zapowiedziała wydanie w II dekadzie 1993 roku nowego symulatora kosmicznego o nazwie **Priwateer**.

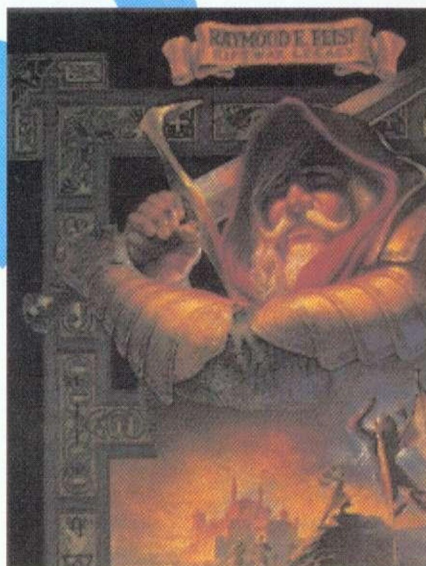
Z wieści, które dochodzą do naszej redakcji, wynika, że program ma być połączeniem dwóch gier, a dokładniej mówiąc *Wing Commander* oraz *Elite*. Projektanci **Origin** zapowiadają nową sagę kosmiczną z jeszcze lepszą szatą graficzną, niż wszystkie wcześniejsze gry tego typu. Szczególnie ciekawie zapowiada się wprowadzenie elementów strategicznych oraz handlowych. Gracz nie będzie wypełniał misji wyznaczanych mu przez komputer, lecz sam je wybierał. Także Obcy (*Aliens*) występujący w grze, a z którymi nierzadko przyjdzie się potykać, nie będą już tylko kotami z *Wing Commander* pragnącymi podbić Ziemię. W **Priwateer** spotkasz liczne rasy (każda o odmiennych cechach) walczące z Tobą o przetrwanie - czyli o to, co akurat będziesz posiadał w ładowni.

Jesteśmy bardzo ciekawi, co nowego **Priwateer** wniesie do świata gier komputerowych. Sądząc jednak po zamierzeniach, jak i mając na względzie pozycję firmy **Origin**, może się on okazać rewelacją.



Betrayal at Krondor

Gra **Betrayal at Krondor**, wydana ostatnio przez **Dynamix**, zapowiada się na absolutny hit. Należy do programów typu *fantasy role-playing*, nie jest to jednak zwykła gra fantasy. Przede wszystkim różni się odmienną koncepcją, niż stosowane w tego rodzaju grach. Program składa się z wielu, często nie powiązanych ze sobą, zagadek i tajemnic, którymi możemy, lecz nie musimy się zajmować. Świat, przez który wędrujemy, jest przy tym wystarczająco rozbudowany, aby zbyt szybko nie rozwiązać ich wszystkich.



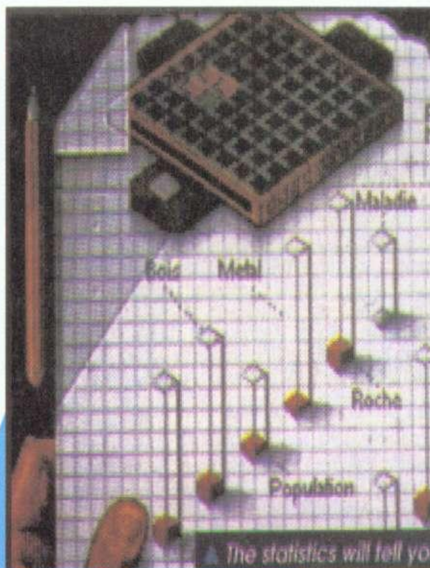
Zakończenie gry przybiera w związku z tym różne formy w zależności od tego, co udało nam się zrobić. Grając należy jednak pamiętać, iż każda podjęta przez nas decyzja ma wpływ na nasz los i przeznaczenie. Ostrożność i częste postoje, aby zastanowić się nad kolejnym ruchem drużyny, są więc w cenie.

Na szczególną uwagę zasługuje w **Betrayal at Krondor** grafika i animacja. Firma **Dynamix** zastosowała tutaj całkowicie nowy sposób animacji ruchomych obiektów. Rezultaty tego widać na ekranie. Obejrzyjcie prezentowany w programie zachód słońca nad górami, a wszystkie następne, które będziecie mieli okazję oglądać w prawdziwym życiu, wydadzą Wam się nieciekawe.



GENESIA

Mija już prawie trzeci rok od chwili ukazania się na rynku komputerowym absolutnego rekordzisty pod względem popularności - ***Populousa***. W czasach, gdy nawet najlepsze programy rzadko sprzedaje się w ilościach większych, niż 50.000 kopii, ***Populous*** osiągnął magiczną liczbę 1,5 mln sprzedanych egzemplarzy. Ten sukces komercyjny sprawił, iż w bardzo krótkim czasie pojawiły się różnego typu gry nawiązujące do niego w koncepcji. Jedną z nich jest właśnie **Genesia**, produkt francuskiej firmy **Daze Marketing**. Na pierwszy rzut oka program ten nie różni się zbytnio od pierwowzoru. Te same rozwiązania graficzne (trójwymiarowy obraz powierzchni lądu plus sterowanie za pomocą ikon), jako cel opanowanie jak największego terytorium, w końcu podobna rola gracza - wprawdzie już nie Bóg, ale za to wszechmocny polityk. Na tym jednak kończą się podobieństwa. Przy budowie naszego państwa musimy wziąć pod uwagę zupełnie nowe czynniki: warunki klimatyczne i dostępne nam zasoby naturalne. Dodatkową trudność sprawia konieczność zatrudniania ludzi posiadających właściwy zawód, gdyż trudno jest zbudować na przykład miasto bez architektów i inżynierów.



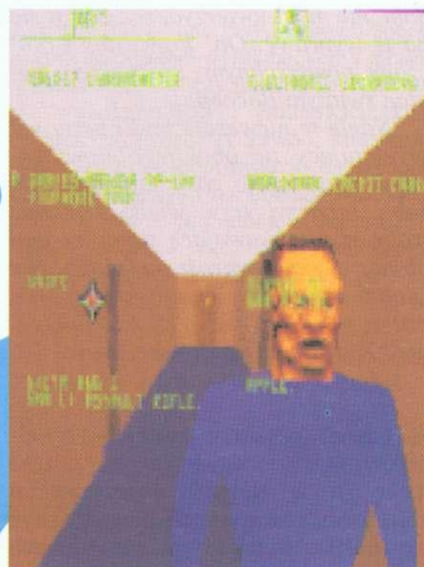
Genesia oferuje nam znacznie więcej niespodzianek. Więcej niż inne programy tego typu. To sprawia, że ma ona szansę na powtórzenie sukcesu ***Populousa***.

CYBERSPACE

Jest to jedna z najnowszych (i chyba najlepszych) gier wydanych przez firmę **Empire**. Jej akcja toczy się jednocześnie w dwóch miejscach. Pierwsze z nich to ogromne miasto (około 100.000 lokacji) z niezliczoną ilością ciemnych ulic i podejrzanych knajp, które musimy spenetrować. Drugie to właśnie tytułowe cyberspace - generowany przez komputer świat wirtualny (kto oglądał "Kosiarza umysłów", ten wie, o czym mówię).

To, co przede wszystkim zwraca uwagę w **Cyberspace**, to trójwymiarowa grafika i niekonwecjonalny sposób kierowania ruchami naszego bohatera. Wszyscy pamiętamy obraz widziany oczyma *Terminatora* - tutaj mamy coś podobnego. Poza tym na ekranie, oprócz normalnego widoku przestrzeni, umieszczone są również ikony informujące o rozwoju sytuacji i możliwych do wykonania czynnościach. System ten jest szczególnie przydatny w czasie walki, jednak zamierzeniem twórców nie było zrobienie z **Cyberspace** zwykłej strzelaniny. Na ulicach miasta spotkamy setki ludzi, z którymi przede wszystkim mamy się komunikować, a nie strzelać do nich. Ciekawostką jest fakt, iż każda z napotkanych postaci wygląda inaczej.

W **Cyberspace** użyto najnowszych osiągnięć w dziedzinie programowania i jest to naprawdę zauważalne na ekranie: świetna grafika, płynna animacja. Zresztą, sprawdźcie sami.





Rules of Engagement II

Czy znacie grę pt. ***Rules of Engagement***? Jeśli tak, to firma **Impressions** przygotowała dla Was niespodziankę - **Rules of Engagement 2**. Gra różni się od swojej poprzedniczki przede wszystkim grafiką - to już chyba stało się zasadą. Ponadto dodano możliwość budowania własnych statków (kosmicznych, oczywiście) oraz projektowania statków przeciwnika - nie muszę chyba mówić JAKIE to daje możliwości. Można także osobiście planować misje. Jeżeli nie masz na to ochoty, nie musisz się martwić - wyręczy Cię komputer.

Wydanie gry, jak twierdzi producent, nie było przypadkowe, gdyż pierwowzór zaliczany jest do najlepiej sprzedających się programów (przynajmniej na Zachodzie). Czy powtórka okaże się kolejnym tryumfem? Wkrótce się przekonamy.

KOMPUTEROWE ROLE-PLAYING

"Szli górskim szlakiem czwarty dzień i miał już tego szczerze dosyć. Wlokąc się noga za nogą, tępo wpatrywał się w kamienistą ścieżkę i tylko od czasu do czasu rzucał okiem na okolicę. Z prawej strony wznosiła się ściana wysoka na kilkaset stóp, po lewej zaś rozciągała się kilkusetmetrowa przepaść. Nie zwracając uwagi na zmęczenie i zawroty głowy, piął się mozolnie pod górę, próbując dogonić znikających za kolejnym zakrętem towarzyszy. Tak, pięciu ogarniętych gorączką złota krasnoludów i jeden człowiek, to doprawdy dziwna kompania. Sam nie mógł uwierzyć, że zgodził się na tę wyprawę. On! Poważany i otoczony powszechnym szacunkiem kapłan świątyni Boccoba...

Nagle te niewesołe myśli przerwał przelatujący tuż obok jego głowy kamień. Spojrzał do góry i zamarł. Nad sobą zobaczył trzy wielkie górskie trolle szybko zsuwające się po niemal pionowej skale wprost na niego. Nie zdołał nawet wyciągnąć swojej maczugi, gdy otrzymał pierwsze uderzenie. Z krzykiem runął w przepaść..."

Cześć! Witam wszystkich Czytelników, którzy zdecydowali się zajrzeć na tę stronę. Najgoręcej pozdrawiam zaś miłośników gier role-playing, gdyż to właśnie o tego typu programach będzie mowa w tym artykule.

Czym w ogóle jest role-playing? Mówiąc krótko, jest to zabawa, w której udział bierze kilka osób, a cała jej idea opiera się na "odgrywaniu ról" (czyli role-playing). Być może brzmi to trochę niejasno dla kogoś, kto słyszy o tym po raz pierwszy, nie jest to jednak wcale takie trudne. Każda z tych osób tworzy swoją własną, wyimaginowaną postać i w trakcie gry kieruje jej poczynaniami. Zbiór kilku takich postaci nazywamy drużyną. Ma ona do spełnienia, najczęściej w całkowicie fantastycznym świecie, jakąś misję (odnaleźć skarb, ocalić czyjeś życie, zdobyć królestwo, itp.). Należy jednak zaznaczyć, że w tej wyimaginowanej rzeczywistości rządzą podobne prawa fizyki, co w naszym świecie. Przedmiotu większego nie uda się więc włożyć do mniejszego, chyba że podczas danej rozgrywki wprowadzono możliwość używania magii. Wówczas wszystko staje się możliwe. Z reguły do drużyny należy od czterech do siedmiu postaci. Mogą one ze sobą współpracować, pomagać sobie nawzajem lub też za sobą walczyć. Zależy to tylko od kierujących nimi graczy. Do każdej rozgrywki potrzebna jest także dodatkowa osoba, która pełnić będzie specjalną funkcję tzw. *Mistrza Gry*. Określa on cel postawionej przed graczami misji, informuje ich o wszystkich sytuacjach zaistniałych w trakcie przygody, prowadzi drużynę poprzez nieznany jej świat. Konsekwencją jego decyzji jest wiele sytuacji, z którymi uczestnicy gry zetkną się w trakcie zabawy. *Mistrz Gry* decyduje także o sprawach życia i śmierci bohaterów, przyznaje punkty oraz udziela upomnień. Jednym słowem, jest on niemalże bogiem.

Koncepcja tego typu zabawy po raz pierwszy zrodziła się około 10 lat temu. Pomysł i idea szybko zamieniły się w coś bardziej konkretnego i w ten oto sposób powstały ROLE-PLAYING GAMES. Niemalże natychmiast zdobyły one uznanie wśród fanów fantasy i science-fiction. Sukces był ogromny. Jak grzyby po deszczu wyrastały kluby zrzeszające zapaleńców nowej zabawy, zaczęły pojawiać się czasopisma i książki na jej temat, a liczba miłośników role-playing wciąż rosła.

Źródeł sukcesu tej nowej formy spędzania wolnego czasu było kilka. Po pierwsze, dla graczy nie istniały ograniczenia wiekowe. Swych sił mógł spróbować każdy: od dziesięcio- do stulatka (o ile temu ostatniemu wciąż dopisywała pamięć). Po drugie, zasady gry opracowano w ten sposób, aby w jak największym stopniu odzwierciedlić rzeczywistość, co w niespotykanym dotąd stopniu pozwoliło graczom na "wczucie się" w prowadzoną przez siebie postać. Duże znaczenie miał również fakt, że dobra znajomość tych reguł wymagana była praktycznie tylko od *Mistrza Gry*. Stanowiło to znaczne ułatwienie w stosunku do wielu dotychczasowych gier. W wielu z nich znajomość skomplikowanych zasad wymagana była od wszystkich osób biorących w niej udział, co często rodziło zniechęcenie do zabawy już na samym początku. Gry role-playing nie wymagają od graczy orientowania się we wszystkich niuansach reguł. Ma to duże znaczenie, gdyż na podstawową instrukcję składają się dwie dwustustronnicowe książki formatu A-4 (jest co czytać). Po trzecie, ilość możliwych wariantów i zmieniających się kombinacji dawała tyle możliwości, że każda rozgrywka była niepowtarzalna, jedyna w swoim rodzaju. Od siebie dodam, że gra role-playing jest, moim zdaniem, najwspanialszym sposobem spędzenia wolnego czasu. Wystarczy tylko odrobina wyobraźni oraz dobry *Mistrz Gry* i już można się przenieść w świat elfów, krasnoludów i gnomów.

Niestety, prócz zalet, role-playing mają również kilka wad. Do podstawowych zaliczyć należy ich ogromną czasochłonność oraz konieczność ciągłego sprawdzania różnych parametrów, danych i tabel w książkach. Może się to stać prawdziwą męką dla graczy.

I właśnie tutaj z pomocą przyszedł... komputer! Czas przestaje mieć tak duże znaczenie, gdyż zabawę możemy przerwać w każdym momencie, zgrywając ostatnią sytuację na dysk. Oczywiście, rolę *Mistrza Gry* przejmuje komputer, który znakomicie radzi sobie ze wszystkimi obliczeniami.

Do tej pory opracowano na AMIGI i PC-ty sporą ilość programów role-playing. Sądzę, że prawie każdy użytkownik komputera zetknął się z nimi w przeszłości lub posiada któryś z nich w swoich zbiorach. Wspomnę tu choćby o takich cyklach, jak ***FORGOTTEN REALMS***, czy ***DRAGONLANCE***, w których skład wchodzi w sumie siedem lub osiem pozycji. Ich zaletą jest wspaniale opracowany sposób rozgrywania bitew, minusem zaś - niezbyt efektowna grafika. Z kolei np. ***EYE OF THE BEHOLDER*** oferuje nam zapierającą dech w piersiach scenografię, kuleje natomiast dopracowanie strategicznej strony programu. Nie będę tutaj wymieniał wszystkich powstałych do tej pory gier role-playing. Mam natomiast nadzieję, że uda mi się przedstawić przynajmniej kilka z nich. Postaram się przejrzyście wyjaśnić ich zasady i reguły, a także w miarę moich skromnych możliwości podam kilka sposobów na ukończenie niektórych z nich.

Zacznijmy od ***Pool of Radiance***...

Piotr Orcholski



POOL OF RADIANCE

A FORGOTTEN REALMS™ Fantasy Role-Playing Epic, Vol. I

odc. 1

Producent: TSR

Program **POOL OF RADIANCE** - pierwsza z czterech części sagi ***FORGOTTEN REALMS***, czyli ***Zapomniane Królestwo*** - ukazał się w roku 1988, wciąż jednak może stanowić dla niektórych graczy trudny do zgryzienia orzech.

Grę rozpoczynamy od stworzenia własnej drużyny. Maksymalnie może ona składać się z sześciu postaci. Należy jednak pamiętać, że im mniej liczna będzie nasza drużyna, tym trudniejsze staje się ukończenie gry. Moja dobra rada: im więcej, tym lepiej. Tworzenie poszczególnych członków naszej grupy (opcja: *create character*) opiera się w każdym programie typu role-playing na podobnych zasadach. Kreowanie postaci polega na określeniu szeregu jej cech osobowych, które składają się na spójny obraz tworzonej osobowości. Od cech tych w znacznym stopniu uzależnione jest pomyślne zakończenie zabawy. Niżej podaję, wyjaśnione krok po kroku, etapy tworzenia postaci.

W skład naszej drużyny mogą wejść przedstawiciele sześciu ras. Oto ich krótkie charakterystyki:

Dwarf (krasnolud). Krasnoludy należą do długowiecznej rasy (średnia długość życia wynosi około 350 lat). Są niewysocy, krępi, mocno zbudowani. Ze względu na swój niski wzrost nie lubią jeździć konno. Swego rodzaju niechęć żywią również do elfów, ale istoty, których najbardziej nienawidzą, to orki i gobliny. Krasoludy to urodzeni rzemieślnicy; kochają obróbkę metali i pracę w kuźniach, ale nade wszystko kochają złoto, o które potrafią zażarcie walczyć. Lubią piwo. Nie mają talentu do magii i rzadko jej używają. Jednocześnie są bardziej odporni na jej działanie, niż przedstawiciele innych ras. Posiadają również wyjątkową odporność na działanie substancji trujących: jadu węży, ukąszeń, trucizn, itp. Krasnoludy wspaniale rozwinęły kunszt prowadzenia wojen i są prawdziwymi wojownikami (mogą osiągnąć dziewiąty poziom wtajemniczenia). Świetnie opanowali sztukę walki toporami i ciężkimi młotami.

Elf. Elfy to istoty nieśmiertelne, choć mogą zostać zabite w czasie walki lub też umrzeć z powodu chorób. Zwykle jednak dożywają około 1200 lat, po czym zmęczone życiem, odpływają za Morze. Elfy przypominają z wyglądu ludzi, chociaż są nieco od nich mniejsze i posiadają szczuplejszą budowę ciała. Z pozoru wydają się być słabe i delikatne, ale tak naprawdę są zwinne i silne. W czasie walki częstokroć używają miecza, jednak ich ulubioną bronią jest łuk. W posługiwaniu się nim doszły do perfekcji (częściowo dzięki wrodzonym zdolnościom: wspaniałemu wzrokowi i umiejętności widzenia w ciemności). Swe uzdolnienia Elfy rozwinęły również w kierunku magii. W tym kunszcie mogą osiągnąć wysoki (jedenasty) poziom wtajemniczenia. Na niektóre rodzaje zaklęć są uodpornione; dotyczy to szczególnie czaru *SLEEP* oraz różnego rodzaju uroków. Elfy posiadają też dodatkowy, "szósty" zmysł pomocny w czasie poszukiwań ukrytych przedmiotów, skrytek, zamaskowanych przejść.

Gnome (gnom). Gnomy to dalecy kuzyni krasnoludów, są jednak od nich mniejsze i szczuplejsze. Podobnie jak one, zajmują się wydobywaniem kruszców i obróbką metali. Bardziej niż złoto cenią jednak kamienie szlachetne. Najodpowiedniejszym w drużynie zajęciem dla gnomów jest funkcja złodzieja. Tylko w tej klasie mogą one w nieograniczonym zakresie rozwijać swoje umiejętności. Nie sprawdzają się natomiast jako wojownicy, czarami zaś nie zajmują się w ogóle.

Half-elf (pół-elf, pół-człowiek). Półelfy są skrzyżowaniem dwóch ras: ludzi i elfów. Jako krzyżówka posiadają zalety i wady obu tych "szczepów". Z wyglądu przypominają bardziej elfy, ale większość cech charakteru (ciekawość, ambicja) pochodzi od ludzi. Żyją około 160 lat. Pół-elfy mogą zajmować się praktycznie wszystkim: rzemiosłem wojennym, magią, parać się kradzieżą. Po elfach odziedziczyły smykałkę do magii i częściową odporność na czary oraz łatwość w odnajdywaniu ukrytych przedmiotów i przejść.

Halfling (nie wiem czy w języku polskim istnieje nazwa będąca odpowiednikiem tego słowa. Możliwe, że są to hobbici). Stworzenia te bardzo przypominają ludzi, z tą różnicą, że są od nich o połowę mniejsze. Ponad to kędzierzawe włosy porastają im nie tylko głowy, ale i stopy. Kochają spokój i zacisze domowego ogniska. Chociaż nie są zbyt śmiali, w razie potrzeby potrafią ostro wziąć się do pracy. Halflingi cechuje odporność na magię oraz na różnego rodzaju trucizny. Podobnie jak gnomy, nie sprawdzają się w roli wojowników, ale mogą być zręcznymi złodziejami.

Human (człowiek). Ludzie nie posiadają, tak jak inne rasy, żadnych specjalnych uzdolnień wynikających z przynależności do tej, czy innej grupy. Żadnych z wyjątkiem jednej. Mianowicie każdą rzecz, profesję, czy zawód, którymi się zajmą, mogą doprowadzić do niespotykanego u innych ras mistrzostwa. W doskonaleniu swych umiejętności ludzie nie są ograniczeni przez żadne limity, przez co w wielu dziedzinach mogą przewyższyć pozostałe rasy.

Po wybraniu rasy określamy następnie płeć postaci, jej klasę oraz cechy.

Płeć wybieramy poprzez opcje: *male* - mężczyzna; *female* - kobieta.

Klasa postaci określa niejako jej zawód, rodzaj specjalizacji danego bohatera, w której w miarę upływu czasu i zdobywanego w trakcie gry doświadczenia będzie się on szkolił. Wybór tej, a nie innej, klasy pociąga za sobą określone konsekwencje, które mają duże znaczenie w trakcie przygody (np. nie uda się ukończyć zabawy mając w drużynie samych magów). Do wyboru mamy:

Fighter (wojownik). Głównym zajęciem każdego rycerza, jak wiemy, jest walka - o sławę, pieniądze, zaszczyty. Inspiracją dla naszej wyobraźni mogą być tacy bohaterowie jak: rycerze Okrągłego Stołu, Sir Roland, Wilhelm Zdobywca. Wojownicy muszą świetnie władać bronią, znać się na strategii i taktyce, gdyż w czasie bitwy na nich spoczywa główny ciężar walki. Jeżeli do drużyny dołączamy wojownika, oznacza to, iż otrzymujemy do naszej dyspozycji postać, która potrafi walczyć w każdej zbroi i używać wszystkich rodzajów broni. Podczas bitwy stanowi on ochronę dla



pozostałych członków drużyny, a szczególnie dla magów i kapłanów. Wojownik nie posiada żadnych zdolności magicznych, może natomiast używać magiczne przedmioty. Najważniejszą cechą rycerza jest siła fizyczna.

Thief (złodziej). Może nim zostać tylko osoba posiadająca określone cechy: zręczność, stalowe nerwy, przebiegłość. Trudno jest mi podsunąć przykłady znanych i sławnych przedstawicieli tego fachu. Pozostają oni najczęściej nieznani, a my dowiadujemy się jedynie o ich kolejnych wyczynach. Każdy złodziej posiada specjalne umiejętności wynikające z wykonywanej przez niego pracy. Należą do nich: otwieranie zamkniętych drzwi (*pick*), rozmontowywanie pułapek (*remove traps*), wspinanie się po ścianach (*climbing walls*) oraz tzw. *Backstabbing*, czyli atak od tyłu, w plecy przeciwnika (jeśli ten takowe posiada). Jeżeli złodziejowi uda się niezauważenie obejść wroga od tyłu (np.: gdy stoi on do złodzieja bokiem, a jego uwaga zwrócona jest na pozostałych członkach drużyny), może zaatakować go ciosem w plecy. Ilość zadanych ran jest wówczas podwajana bądź potrajana (w zależności od poziomu punktów doświadczenia złodzieja). Obecność tej postaci w drużynie jest niezbędna ze względu na pewne sytuacje, z którymi zetkniemy się w trakcie gry, a z którymi tylko złodziej będzie mógł sobie poradzić.

Cleric (kapłan). Jest to osoba zajmująca się "zawodowo" oddawaniem czci i chwały bóstwu, któremu służy. Polega to zwykle na odprawianiu mszy i modłów, ofiarowywaniu darów, składania ofiar (czasami nawet z ludzi). Kapłani w zamian za swoją służbę są hojnie wynagradzani przez swoich Panów. Otrzymują od nich wielką moc, z której mogą dowolnie korzystać, pod warunkiem jednak zachowania zasad swojej wiary. Kapłani posiadają zatem zdolność rzucania czarów i uroków, mogą też prosić o protekcję i pomoc swojego Boga w walce. Aby skorzystać z posiadanych zaklęć, muszą podobnie jak magowie uczyć się ich na pamięć. Nie używają natomiast księgi czarów (*grimoire*). Klerycy osiągając kolejny poziom doświadczenia automatycznie otrzymuje wszystkie czary z tego poziomu. Kapłani są bardzo użyteczni w trakcie bitwy. Za pomocą posiadanych czarów mogą skutecznie osłabić przeciwników. Nie polecam natomiast wykorzystywać ich w bezpośredniej walce. O ile mogą używać każdej zbroi, to nie wolno im walczyć bronią sieczną lub kłującą (np. mieczem, włócznią bądź halabardą). Jedynym rodzajem uzbrojenia, jakim wolno im się posługiwać, jest broń tłucząca (np. maczuga, która nie jest przecież zbyt skutecznym narzędziem w czasie walki).

Magic-User (mag). Jest to osoba, która za pomocą swojej niezwykłej siły woli oraz znanych sobie czarów i zaklęć potrafi przejąć kontrolę nad siłami przyrody, zwierzętami czy istotami obdarzonymi inteligencją. Przykładem mogą być tu takie słynne postacie literackie, jak: Alladyn, Gandalf, Dilvish Przeklęty. Człowiek (czy też przedstawiciel innej rasy) pragnący zostać czarnoksiężnikiem musi cechować się wielką siłą woli, wytrwałością, bystrością umysłu. Same predyspozycje nie wystarczą jednak do osiągnięcia wyżyn wiedzy tajemnej. Muszą one zostać poparte latami żmudnej nauki i ćwiczeń. Dopiero wówczas można uznać adepta sztuki czarnoksięskiej za profesjonalistę. W następnym odcinku cyklu wyjaśnię działanie czarów dostępnych w **POOL OF RADIANCE**. W tej chwili chciałbym się dokładniej skupić tylko na sposobach nauki czarów przez magów. Każdy z nich posiada swoją własną Księgę Czarów. Stanowi ona źródło wiedzy posiadanej przez czarnoksiężnika i jest dla niego największym skarbem - jej utrata kończy właściwie jego karierę zawodową. W Księdze tej wpisane są znane danemu magowi formuły czarów i tylko on potrafi je odczytać. Oczywiście, każdy mag dąży do poznania jak największej ilości czarów, gdyż w ten sposób będzie wzrastać jego moc i prestiż. Istnieją tylko dwa sposoby na poznanie nowych formuł. Pierwszy z nich jest bardzo prosty. Za każdym razem, gdy adept sztuk magicznych zdaje na wyższy poziom doświadczenia, otrzymuje możliwość nauczenia się jednej, dowolnie przez niego wybranej formuły z tego poziomu magii, który właśnie osiągnął. Wpisuje wówczas ten czar do Księgi Czarów i już może z niego korzystać. Drugi sposób jest bardziej kłopotliwy. W trakcie wędrówek istnieje szansa znalezienia ksiąg lub woluminów (*scrolls*) zawierających opisy jakiś czarów. Muszę tutaj wyjaśnić jedną rzecz. Wszystkie czary zostały podzielone na dziewięć poziomów (z czego w **POOL OF RADIANCE** dostępne są trzy). Podziału dokonano zgodnie ze stopniem trudności wykonania danego zaklęcia oraz potrzebnej do tego wiedzy. Dany mag ma możliwość wpisania do swej Księgi tylko czarów z tego poziomu wiedzy, który już osiągnął. Nie może on przepisać tekstu zaklęcia, którego nie potrafi odczytać, ani użyć. Jeśli znajdzie czar z wyższego poziomu, niż jego własny, musi poczekać z wpisaniem go do Księgi, aż osiągnie odpowiedni poziom wiedzy. Czarnoksiężnicy są bardzo przydatni w czasie bitew. Za pomocą jednego czaru mogą na przykład uśpić wszystkich wrogów. Natomiast zupełnie nie nadają się do walki wręcz. Lata spędzone na nauce powodują, że nie potrafią oni posługiwać się żadną bronią za wyjątkiem tych najprostszych np. pałką, strzałkami. Nie mogą również nosić zbroi, gdyż przeszkadzałaby im w czasie rzucania zaklęć (a wtedy często wykonuje się skomplikowane sekwencje ruchów). Wolno im używać jedynie naramienników (*bracers*).

Autorzy programu przewidzieli również możliwość wyboru postaci dwu, a nawet trójklasowych (z wyjąkiem ludzi, gdyż mogą oni specjalizować się tylko w jednej klasie). Postać taka sumuje w sobie wszystkie zdolności wynikające z jej klas. Załóżmy, że mamy w drużynie rycerza-maga. Będzie on mógł zarówno brać udział w bezpośredniej walce, jak też rzucać zaklęcia. To, iż jest czarownikiem powinno mu w zasadzie uniemożliwiać użycie innych





ochraniaczy, niż naramienniki. Jednak fakt, iż jest równocześnie wojownikiem pozwala mu korzystać z ochrony zapewnianej przez pełną zbroję. Taka możliwość łączenia różnych zalet kilku klas sprawia, że wszyscy "wieloklasowcy" są niezwykle groźnymi przeciwnikami podczas bitew. Minusem tego rodzaju postaci jest natomiast zwolnienie ich tempa uczenia się. Ilość zdobytych punktów doświadczenia jest bowiem zwykle dzielona przez dwa lub trzy, w zależności od tego, ile klas posiada dana postać. Nie jest to jednak żelazna zasada i stąd wynika kolejny kłopot z "wieloklasowcami". Punkty zdobyte za rzucenie określonego czaru są przyznawane głównie "magicznej" części postaci, zaś punkty zdobyte w walce - "rycerskiej". Istnieje więc możliwość takiego ułożenia się warunków gry, że rozwijać się będzie tylko część "rycerska" i tylko ona osiągnie kolejne stopnie wtajemniczenia. Załóżmy, że nasz rycerz-mag osiągnął już piąty poziom jako rycerz, podczas gdy jako mag wciąż pozostaje na trzecim. W takim przypadku nie będzie on mógł zdać na szósty poziom jako wojownik, nawet jeśli posiada wystarczającą ilość punktów. Różnica pomiędzy klasami danej postaci nie może być bowiem większa niż dwa. Musi więc najpierw awansować na czwarty stopień jako mag, a dopiero później szkolić się na rycerza. W trakcie gry przekonacie się, że utrzymanie równowagi pomiędzy klasami postaci może być bardzo kłopotliwe. Obecność w drużynie przynajmniej jednego "wieloklasowca" jest niezwykle przydatna. O ile bowiem początkowo prowadzenie takiej postaci stanowi nie lada problem, o tyle później staje się on najcenniejszym członkiem w drużynie, a to ze względu na szerokie możliwości jego działania.

Myślę, że po tym krótkim wprowadzeniu poradzicie sobie jakoś z doborem członków drużyny.

Kolejnym, ostatnim już etapem przygotowania do gry jest określenie **cech** poszczególnych postaci.

Character (*charakter*) jest to cecha określająca, w jaki sposób będą na bohatera reagowały inne postaci, a także magiczne przedmioty. Objaśnienie wszystkich możliwych wariantów zajęłoby zbyt dużo miejsca. Podam tylko, że optymalnie członkowie drużyny powinni posiadać charakter *NEUTRAL GOOD*. Osoba taka jest zrównoważona, akceptowana generalnie przez pozostałe postacie, ma dostęp do większości miejsc i przedmiotów magicznych i to zarówno do tych objętych działaniem dobrych, jak i złych

FIMBRETHILL
FEMALE HUMAN AGE 31
NEUTRAL EVIL
MAGIC-USER
STR 11 JEWELRY 2
INT 18 GEMS 7
WIS 16 GOLD 14
DEX 15 ELECTRUM 20
CON 15
CHA 12
LEVEL 4 EXP 20567
AC 2 THAC0 20 ENCUMBRANCE 268
HP 16 DAMAGE 1D2 MOVEMENT 12
STATUS OKAY
VIEW: ITEMS SPELLS TRADE DROP EXIT

mocy. Jest to opcja optymalna dla początkującego gracza.

Przechodzimy teraz do najważniejszej części kreowania postaci - określenia ***cech osobowych***. Z lewej strony ekranu ukazuje się sześć liczb określających jej cechy. Przyjmują one zakres od 1 do 18. Są to (w kolejności od góry):

Str (siła) - jest to wskaźnik siły fizycznej bohatera. Im wyższą siłę posiada, tym więcej może dźwigać, częściej celnie uderzać podczas pojedynków i zadawać przeciwnikowi więcej ran. Wojownicy z siłą 18 mają również jej procentowy wskaźnik (od 0% do 100%). Osiągając wartość 100% wojownik posiada maksimum siły fizycznej, jaką może uzyskać istota ludzka w sposób naturalny (bez pomocy magii). Wysoki poziom ***Str*** jest wymagany przede wszystkim od wojowników, gdyż w czasie zbrojnych konfrontacji oni to właśnie walczą bezpośrednio z przeciwnikami. Wojownicy z siłą 16 lub więcej otrzymują bonus 10% punktów doświadczenia (zwrot wytłumaczony niżej). Wojownicy należący do ras humanoidalnych mogą mieć poziom siły nie większy, niż 18 (wszyscy, oprócz ludzi).

Int (inteligencja) jest to wskaźnik zdolności uczenia się, przyswajania sobie nowej wiedzy. Od poziomu inteligencji zależy ilość czarów, jakich jest w stanie jednorazowo nauczyć się czarownik. Mag z inteligencją 16 lub więcej otrzymuje bonus 10% punktów doświadczenia. Czarnoksiężnicy z ras humanoidalnych mogą posiadać niższy maksymalny poziom inteligencji.

Wis (mądrość) - jest to wskaźnik zdolności bohatera do zrozumienia praw rządzących światem. Określa także poziom zdrowego rozsądku, siły woli oraz intuicji, a także obrazuje odporność postaci na atak magiczny. W pierwszym rzędzie wysoki poziom mądrości wymagany jest od kapłanów. Od niego zależy bowiem ilość czarów, jakie będzie w stanie opanować jednorazowo kapłan. Klerycy z mądrością 14 lub więcej otrzymują dodatkowe czary z niskich poziomów wtajemniczenia. Klerycy otrzymują także bonus 10% punktów doświadczenia, jeżeli posiadają mądrość większą, niż 16.

Dex (zręczność) - jest to wskaźnik zręczności i zwinności bohatera. Odzwierciedla on kilka fizycznych cech, jak: koordynacja ruchowa, zwinność, czas reakcji, refleks, zdolność utrzymania równowagi. Wysoka zręczność jest wymagana szczególnie od złodziei. Każdy złodziej otrzymuje bonus 10% punktów doświadczenia, jeżeli posiada poziom zręczności równy lub wyższy od 16. W miarę wzrostu poziomu zręczności każda postać otrzymuje bonus w postaci obniżenia jej AC (wytłumaczenie poniżej) o jeden punkt w dół, na każdy punkt zręczości od 15 wzwyż. W zasadzie wszystkie postacie powinny posiadać wysoki poziom zręczności, gdyż zapewnia im to dodatkową ochronę przed trafieniem.

Con (budowa fizyczna) - jest to wskaźnik zdrowia, odporności fizycznej na rany i choroby. Poziom tej cechy ma ścisły związek z istniejącą w grach role-playing możliwością wskrzeszania zmarłych postaci. Od poziomu tego zależy, czy zabieg taki w ogóle jest możliwy. Wskrzeszona osoba traci jednak jeden punkt budowy fizycznej przy każdym zmartwychwstaniu. Po przejściu na wyższy poziom wzrasta poziom HP (wytłumaczenie poniżej). Bohaterowie, których współczynnik ***Con*** jest wyższy od 14, otrzymują dodatkowe punkty HP. Wojownicy dostają dodatkowy 1HP przy budowie fizycznej równej 15, 2HP przy 16, 3HP przy 17, 4HP przy ***Con*** równym 18. Osoby należące do innych klas przy budowie fizycznej 17 i 18 otrzymują tylko po 2HP.

Cha (charyzma) - jest to wskaźnik określający wygląd zewnętrzny postaci, jej urok osobisty, siłę perswazji. Im wyższą charyzmę posiada dany bohater, tym większe ma szanse, aby zjednać sobie inne postacie i przekonać je, aby postępowały zgodnie z jego zamierzeniami. Postać z największą charyzmą w drużynie powinna brać najaktywniejszy udział w rozmowach.

Każda postać posiada także inne, bardzo ważne wskaźniki, ulegające w trakcie gry ciągłym zmianom. Są to:

Experience points (punkty doświadczenia) - wskaźnik ten pokazuje, jak wiele doświadczenia i wiedzy o świecie zdobyła dana postać w trakcie gry. Punkty doświadczenia uzyskuje się za zakończenie bitwy sukcesem, odnalezienie skarbów, itp.

Level - jest wskaźnikiem posiadanych umiejętności postaci w swojej klasie. Gdy nasz bohater zdobędzie dostateczną ilość punktów doświadczenia, może zdać na wyższy poziom. Pociąga to za sobą określone skutki. Magowie i kapłani otrzymują wówczas kolejne czary, wojownicy stają się lepsi w walce, wzrastają umiejętności złodziei. Wszystkim postaciom rośnie natomiast poziom HP.

Hitpoints (HP) - wskaźnik ten pokazuje nam, jaką ilość ran może otrzymać dana postać, zanim padnie nieprzytomna (*unconscious*), konająca (*dying*), bądź martwa (*dead*). Gdy nasz bohater otrzyma taką ilość ran, że jego poziom HP obniży się do 0, pada nieprzytomny. Jeśli poziom HP będzie wyrażony w przedziale od -1 do -9, postać będzie traciła 1HP na rundę z powodu krwawienia. Stan ten utrzyma się, dopóki nie zostanie ona opatrzona (opcja *BANDAGE*), bądź umrze. Postać jest martwa, jeśli jej poziom HP spadnie poniżej -10. Muszę tutaj wspomnieć, że wskaźnik HP na karcie postaci nigdy nie spada poniżej 0. Należy więc spieszyć się z opatrzeniem nieprzytomnego członka drużyny, gdyż nigdy nie będziemy pewni, ile jeszcze zostało mu czasu, nim skona. Poziom HP wzrasta przy każdym przejściu na wyższy poziom.

AC (*armour class*) - klasa zbroi. Jest to wskaźnik określający jak mocno postać jest chroniona przed trafieniem. Jest on zawarty w przedziale od -10 do 10. Wpływ na wielkość tego parametru mają dwie rzeczy: zręczność (***Dex***) i rodzaj noszonej zbroi. Wpływ zręczności został przedstawiony powyżej. Teraz chciałbym skupić się tylko na rodzajach zbroi. Do wyboru mamy cały szereg różnego typu skórzanych ochraniaczy (*leather armour, studded armour*), przeznaczonych przede wszystkim dla złodziei, jak również zbroje lekkie (*ring mail, scail mail*) i ciężkie (*chain mail, banded mail, plate mail*). Ciężkie zbroje dają najlepsze zabezpieczenie. Są jednak najdroższe i jak sama nazwa wskazuje, najcięższe, co znacznie zmniejsza ruchliwość postaci. Zaopatrzenie w nie drużyny jest jednak nieodzowne w dalszych etapach gry.

NAME	AC	HP
THORGAL	-1	42
LION HEART	-1	22
STIFFBARD	-2	22
AL-HIVRIS	0	41
FIMBRETHILL	2	16
GOTREK	1	34

0,3 W 05:34

AN OLD THIEF STANDS HERE. 'WELCOME TO MY GUILD. I AM RESTAL.' HE BOWS LOW.

PRESS <RETURN> OR BUTTON TO CONTINUE.

Encumbrance - wskaźnik ten podaje sumaryczny ciężar przedmiotów (w funtach), który postać aktualnie niesie.

Movement - jest to maksymalna liczba pól, jakie postać może przejść w trakcie jednej rundy. Zależy ona od ciężaru rzeczy, które postać niesie oraz jej siły. W trakcie bitwy ilość ruchów postaci jest wyświetlana na ekranie. Każda postać ma określoną wyjściowo maksymalną ilość ruchów równą 12.

Weapon - rodzaj broni aktualnie używanej przez postać (*sword* - miecz; *axe* - topór; *bow* - łuk; *dagger* - sztylet; *mace* - maczuga)

Damage - np: 1D8+6 - jest to przedział liczbowy, w którym określona jest ilości ran zadawanych naszemu przeciwnikowi, jeżeli uda nam się go trafić. 1D8 oznacza, że komputer losowo generuje liczbę z przedziału 1-8. Różne rodzaje broni mają różne przedziały. *Broad Sword* (miecz z szeroką klingą) zadaje na przykład 2D4 ran - komputer losowo wybiera wówczas dwie liczby z przedziału 1-4. *Two-handed sword* (miecz dwuręczny) 1D10 - jedna liczba z przedziału 1-10. Wojownik posiadający siłę 17 otrzymuje dodatkowo bonus +1 do liczby zadanych przeciwnikowi ran, a przy sile 18/68% bonus ten wynosi już +3. Ponadto broń może charakteryzować się magicznymi właściwościami np. *Long Sword +1*. Oznacza to, że oprócz normalnej ilości ran (1d8) przeciwnik otrzyma także jedną dodatkową ranę wynikającą z magii miecza. "Bonusy z siły" oraz magiczne właciwości broni są przez komputer sumowane i w ten sposób powstaje np: 1D8+6.

Armor - rodzaj zbroi aktualnie używanej przez bohatera.

Status - kondycja naszego bohatera:
- *OKAY* - wszystko w porządku,
- *UNCONSCIOUS* - nieprzytomny,
- *DEAD* - martwy.

THACO - jest to skrót angielskich słów "*to hit armour class 0*". Oznacza on ilość oczek (wylosowanych na kostce dwudziestościennej) potrzebną do trafienia celu o AC równym 0. Ujmując ogólnie, im niższy poziom THACO, tym większe mamy szanse trafienia przeciwnika. U wojowników poziom THACO obniża się przy każdym przejściu na wyższy poziom o 1, natomiast u pozostałych klas proces ten trwa wolniej.

Po wykreowaniu wszystkich członków grupy włączamy opcję *ADD CHARACTER*, a potem wskazujemy wszystkich stworzonych przez nas bohaterów, wciskając równocześnie klawisz "*a*". Gdy wybierzemy wszystkie interesujące nas postacie, wciskamy klawisz "*e*". Ukazuje nam się wówczas *MENU*. Programiści przewidzieli możliwość modyfikowania wykreowanych już postaci. Dokonuje się tego, używając opcji *MODIFY*. Przy jej pomocy każdy może ustalić cechy bohaterów według własnych wymagań. W ten sposób mamy możliwość stworzenia drużyny składającej się z samych tylko herosów, których wszystkie cechy będą na najwyższym poziomie. Początkującym graczom znacznie ułatwi to grę.

I to na razie wszystko. Spotkamy się w następnym numerze, gdzie przystąpię do omówienia czarów i zaklęć dostępnych w **POOL OF RADIANCE**.

Piotr Orcholski





Producent: Impressions

Jest rok 1700. Kupcy na całym świecie starają się powstrzymać postępującą recesję, jednakże bez większego sukcesu. Wielkie połacie ziemi, bogactwo zasobów naturalnych oraz ogromne ilości chętnych do pracy ludzi dają jednak nadzieję na poprawę sytuacji w niedalekiej przyszłości.

Merchant Colony jest grą strategiczno - handlową, w której istnieje potrzeba ciągłego rozwoju. Jako gracz dokonujesz zakupów różnorakich towarów, obsadzasz swoje statki załogami, najmujesz kapitanów, wyznaczasz konkretne rejsy swojej flotylli, która w poszukiwaniu zdobyczy podróżować będzie do najdalszych zakątków Ziemi. Kiedy uda Ci się zdobyć i rozwinąć jakąś kolonię, stajesz się za nią w pełni odpowiedzialny. Musisz stale kontrolować efektywność produkcji, zapewniać swym towarom nowe rynki zbytu, kontrolować import dóbr itp. Na nieszczęście, nie tylko Ty marzysz o fortunie. Na całym świecie kupcy rywalizują ze sobą w nadziei na zdobycie pieniędzy i władzy. Wielu z nich stanie się piratami, gdy wszelkie plany na rozwój zawiodą.

Twoje pierwsze zadanie to kupno statku. Czynność ta jest konieczna dla całkształtu Twoich późniejszych działań. Oczywiście, większe statki mają większą ładowność, ale są bardziej narażone na ataki piratów. Małe statki są szybsze i lepsze w prowadzeniu pojedynków artyleryjskich z piratami.

Kolejnym krokiem jest skompletowanie załogi. Istnieje siedem rodzajów postaci, przy czym każda z nich ma swoje charakterystyczne cechy, np. żołnierze w początkowej fazie bezużyteczni stają się z czasem najważniejszą siłą służącą do obrony narażonych na liczne ataki kolonii. Osadnicy specjalizują się w poszukiwaniu nowych terenów pod uprawę, dostarczają surowców mineralnych itp.

W wyborze celu podróży pomocna będzie z pewnością mapa. Na niej dokonujesz wyboru portu macierzystego i obserwujesz aktualne położenie Twoich jednostek.

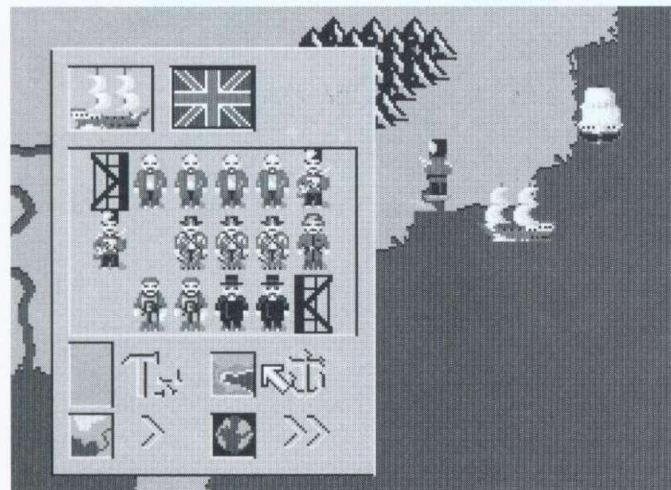
Po dotarciu do celu musisz, jak na prawdziwego konkwistadora przystało, wysłać odziały, które spróbują skolonizować nowe ziemie.

Następnym posunięciem jest industrializacja nowo podbitych terenów. Jeżeli Ci się to uda, Twoja kolonia zacznie produkować i to o wiele więcej, niż będzie to konieczne do jej prawidłowego funkcjonowania. Nadwyżki towarów można eksportować do portów, w których otrzymuje się za nie wysoką zapłatę. Naturalną konsekwencją tego jest, oczywiście, zorganizowanie linii transportowych. Gdy Twoje zyski osiągną wystarczający poziom, możesz podjąć kolejne próby powiększenia swojego imperium, zakładając nowe kolonie.

Dla niecierpliwych - istnieje możliwość otrzymania pożyczki bankowej!

Istotną wadą **Merchant Colony** są niedociągnięcia w udźwiękowieniu gry (brak digitalizowanych efektów, a nawet muzyki jako podkładu). Autorzy nadrobili to ładną grafiką oraz przystępną obsługą programu (ikony). Gra, pomimo że nie zalicza się do kategorii amigowych hitów, niewątpliwie może dostarczyć rozrywki amatorom tego typu gier.

Dariusz Lewkowski







DESERT STRIKE™ RETURN TO THE GUL

Producent: Electronics Arts

Wiele gier znanych z domowych komputerów zostało przeniesionych na automaty do gry. Gdy zajrzysz do salonu gier automatycznych znajdziesz tam ***Lemings***, ***Chuck Rock*** czy ***Ghost Goblins***. Czy jednak możliwa jest odwrotna droga? Wydawałoby się to mało prawdopodobne. Jednak firma **Electronics Arts** dokonała takiej próby. Tak powstała gra - **Desert Strike**.

Szalony generał Kilabab, idąc za głosem Boga, zajął jeden z Emiratów Arabskich. Świat po raz kolejny znalazł się na krawędzi piekła. I po raz kolejny Wielki Amerykański Brat postanowił uratować pokój. Aby osiągnąć ten cel zdecydował, że najlepszym sposobem działania jest wysłanie samotnego helikoptera, silnie uzbrojonego i pilotowanego przez Ciebie, Bohaterski Obrońco Pokoju. Twoim zadaniem jest zniszczenie całego wyposażenia technicznego, uzbrojenia, uratowanie Twoich bardziej pechowych współbraci itp, itd. Ale nie licz, że będzie to przechadzka po parku...

To właściwie cała legenda. Programiści zdecydowali się na wersję "bij - zabij", która wymaga szybkości palca połączonej z odrobiną taktyki. Nie znajdziesz tu wielkiej ilości urządzeń, obsługiwanej przez trudną do określenia liczbę klawiszy, ani wolno przewijającej się grafiki *3D*. Tworzy to interesującą mieszankę, ale czy rzeczywiście działa, musisz przekonać się sam. Program można obsługiwać tak z klawiatury, jak i myszką czy joystickiem. Osobiście proponuję wykorzystać to ostatnie jako najbardziej wygodne.

A oto garść informacji przydatnych w drodze do zwycięstwa:

1. Przed lotem dobierasz sobie współpilota, który odpowiedzialny jest za obsługę działka i wyciągarki. Każdy z nich różni się swoimi umiejętnościami w posługiwaniu się tymi urządzeniami. Wybieraj dokładnie, byś zakończył misję powodzeniem.

2. Śmigłowiec wyposażony został w trzy rodzaje uzbrojenia:

- działko (1178 naboi) - znakomicie nadaje się do niszczenia siły żywej przeciwnika;
- rakiety niekierowane *"Hydra"* (38 sztuk) - najlepsza broń przeciw większości instalacji nieprzyjaciela;
- rakiety samosterujące *"Hellfire"* (8 sztuk) - broń z gatunku wystrzel i zapomnij. Służy do niszczenia dużych budynków lub w krytycznej sytuacji do zniszczenia zbyt natrętnego działka *"AAA"* czy też wyrzutni rakiet *"Rapier"*. Rzecz jasna, można na upartego rozstrzeliwać wszystkie cele z działka lub dla większej satysfakcji wystrzelić *"Hellfire'a"* do pojedynczego żołnierza i wyobrazić sobie, jak uśmiech znika z jego twarz wraz z nosem, oczami, włosami i wszystkim wokół.

3. Twój współpilot obsługuje poza działkiem również wyciągarkę. Służy ona do podnoszenia paliwa, dodatkowej amunicji, ratowania zaginionych żołnierzy, a nawet brania jeńców. Aby jej użyć należy zawisnąć nad celem. Wyciągarka, którą dysponujesz, jest dość powolna, dlatego poszukaj wśród baraków (rozbijając je) nowej.

4. Zwracaj uwagę na stan paliwa (*FUEL*), amunicji i opancerzenia (*POWER*):

- Paliwo uzupełniasz zbierając szare beczki.
- Amunicję dopełniasz wciągając skrzynki na pokład helikoptera.

(***Uwaga!!!*** *W/w obiekty nie zawsze znajdują się na otwartym terenie.*)

- Opancerzenie jest istotnym czynnikiem decydującym o powodzeniu misji. Uzupełniać je można w dwojaki sposób. Po pierwsze, zbieraj żołnierzy zaginionych w akcji (*MIA*). Za każdego dostarczonego na lądowisko (*LANDING*) otrzymasz 150 punktów opancerzenia (żołnierze są równierz ukryci w namiotach, gdy usłyszysz okrzyk *"Help"* lub *"Over here"*, oznacza to, że są oni w "promieniu" czterech sąsiednich pól). Po drugie, zwracaj uwagę na zielone beczki (w odróżnienia od paliwa są cztery). Gdy je znajdziesz i zabierzesz na pokład, Twoje opancerzenie wróci do stanu początkowego.

5. Przeciwnik ma w swoim uzbrojeniu: broń ręczną żołnierzy, ręczne wyrzutnie rakiet, działa plot. *"AAA"*, stacjonarne wyrzutnie rakiet plot. *"Rapier"*, pojazdy opancerzone *"VDA"* i *"ZSU"*. Każde trafienie powoduje utratę od kilku do stu punktów opancerzenia. Każdą broń można zniszczyć. Jedną łatwiej, drugą trudniej. Nie będę rozpisywał się na ten temat, aby każdy mógł opracować własną metodę.

6. Kolejność celów podana na odprawie przed lotem jest najlepszą kolejnością ich niszczenia.

7. Uważaj podczas niszczenia budynków. W niektórych ukryty jest nieprzyjaciel uzbrojony w ręczne wyrzutnie rakiet plot.

8. Po zniszczeniu centra dowódczego przechwyć wyciągarką żołnierza w czerwonej (!?) koszulce. Ujawni Ci, gdzie znajduje się tajny agent.

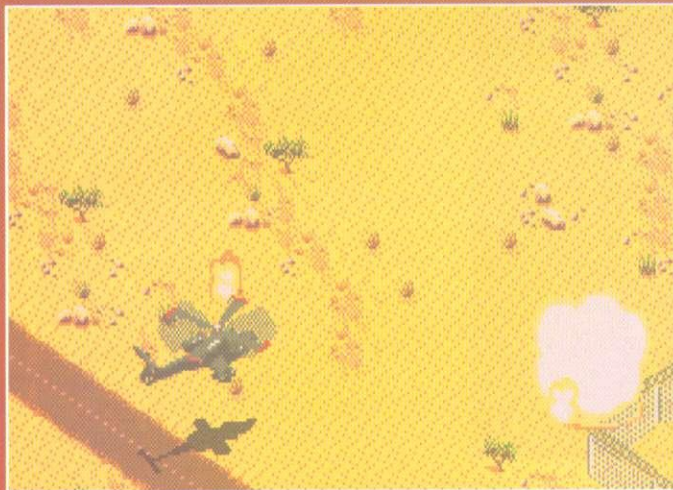
9. Prowadzenie helikoptera za pomocą joysticka: przód - lot w obranym kierunku; tył - lot "na ogon"; lewo, prawo - zmiana kierunku; fire - wystrzał; spacja - zmiana uzbrojenia; F10 - wywołanie mapy.

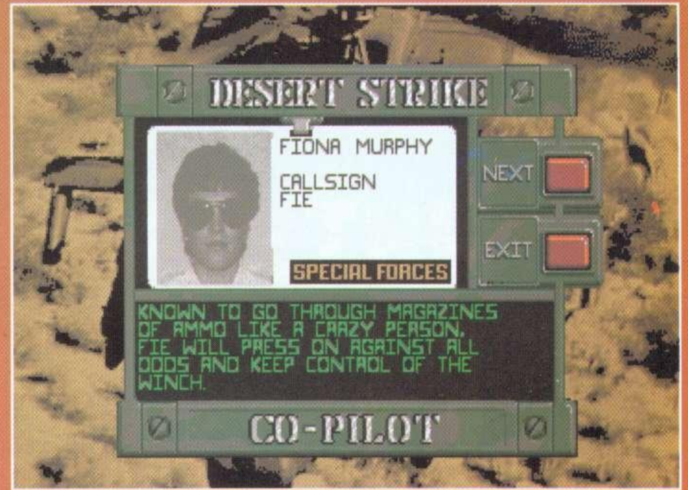
10. Mankamentem gry jest niemożność zmiany wysokości lotu, uważaj więc, aby nie zderzać się ze skałami, wysokimi budynkami, stacjami radarowymi (powoduje to utratę punktów opancerzenia).

Desert Strike zajmuje trzy dyski i nie wymaga nadmiernego ich przekładania. Opis oparto na wersji amigowej.

Niedźwiedź

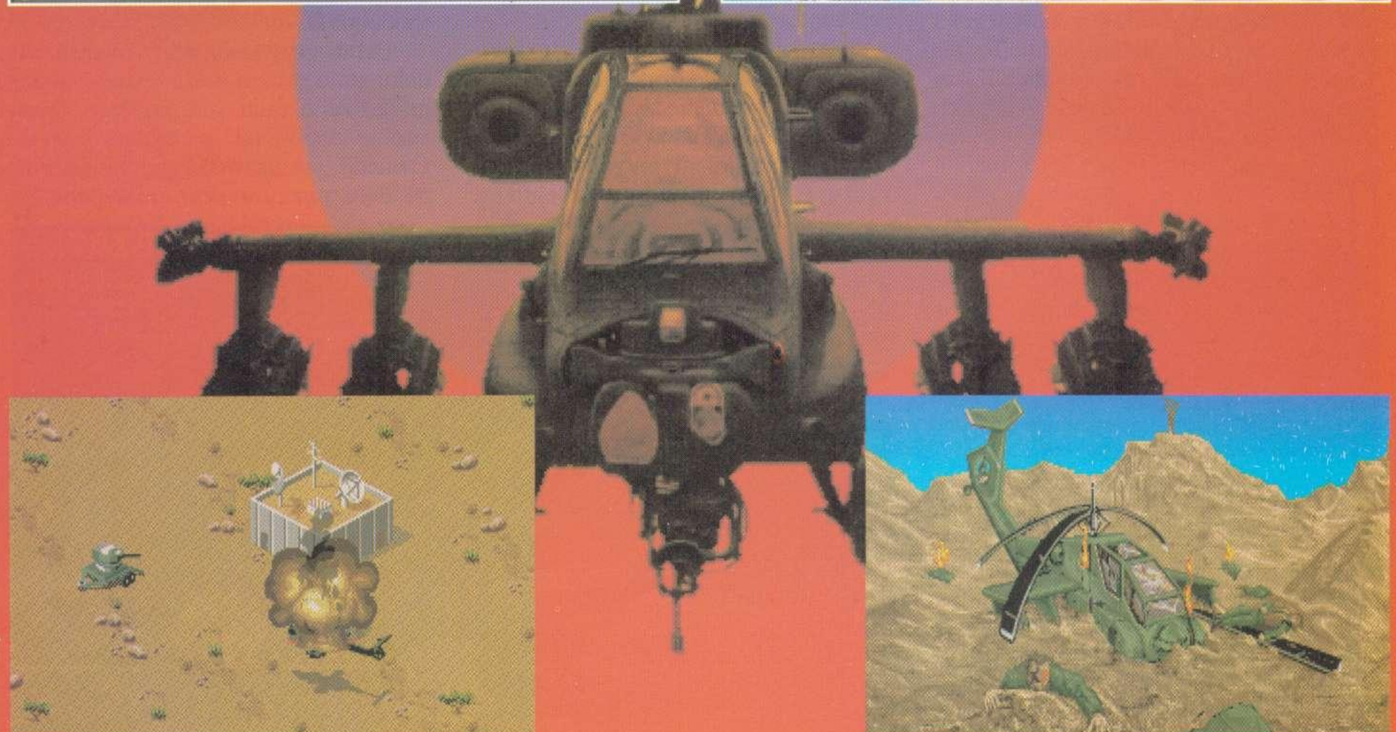





DESERT STRIKE
FIONA MURPHY
CALLSIGN
FIE
SPECIAL FORCES
NEXT
EXIT
KNOWN TO GO THROUGH MAGAZINES OF AMMO LIKE A CRAZY PERSON. FIE WILL PRESS ON AGAINST ALL ODDS AND KEEP CONTROL OF THE WINCH.
CO-PILOT


LANDING ZONE
GUNS 1178
HYDRAS 38
HELL FIRES 8
EXIT
LIVES 3
LOAD 0
FUEL 98
POWER 600
NO-FLY ZONE
SCORE 0
MAP
STATUS
MISSION





Jimmy White's Whirlwind Snooker

Producent: Virgin

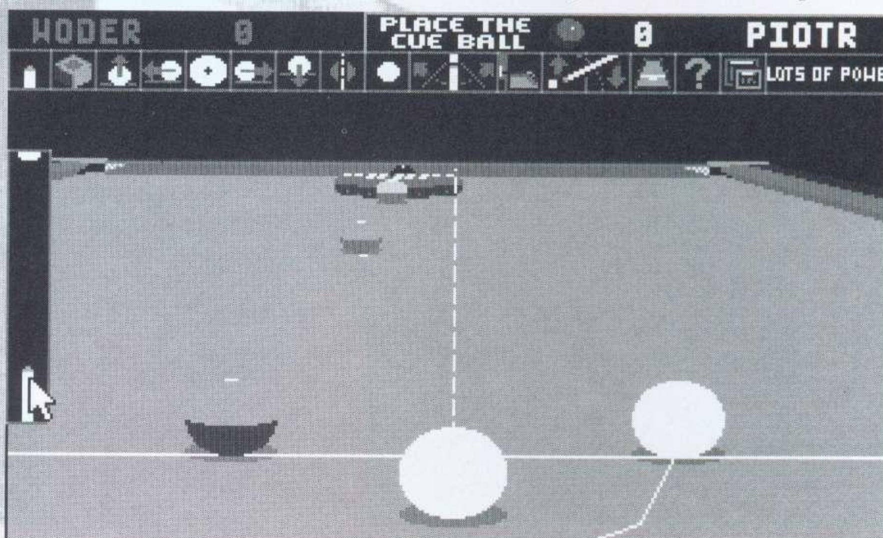
Pamiętam wcale jeszcze nie tak dawne czasy, gdy do naszych domów szumnie wkraczała telewizja satelitarna. Frajdy było co niemiara, przecież przybywało tyle nowych programów do oglądania. Szybko okazało się jednak, że stosunkowo niewiele pozycji wartych jest oglądania, a spośród tej garstki znaczna część audycji wymaga naprawdę dobrej znajomości języka. Krąg zainteresowań stopniowo ograniczał się do nieśmiertelnego *Eurosportu* czy *Screensportu*. A tam dość często transmitowane były przebiegi zawodów bilardowych. I kiedy tak sobie wygodnie leżałem, podziwiając mistrzowskie uderzenia Stevena Hendry'ego czy Jimmy White'a, zastanawiałem się, czy w najbliższej przyszłości będzie gdzieś w Polsce można zagrać w bilarda. Minęło parę lat, nastała "Jesień Ludów", rozgorzała wojna na górze - i w wielu miastach pojawiły się stoły bilardowe. Najczęściej, niestety, małe i do tego płatne. Tym, którzy nie mają dostępu do takich stołów, a chcieliby zagrać na dużym stole lub po prostu nie chcą płacić, polecam grę **JIMMY WHITE'S SNOOKER**.

Istnieje szereg programów, które symulują różne sytuacje otaczającego nas świata. Nietrudno więc znaleźć symulator lotu samolotem, śmigłowcem, czołgiem, samochodem. Można zagrać w siatkówkę, koszykówkę, skakać do wody, zjeżdżać na nartach, czy też łowić ryby. Na tle innych gier o charakterze symulacyjnym, bilard zajmuje pozycję szczególną. Po prostu teoria zderzeń sprężystych, z jakimi mamy do czynienia w chwili, gdy bile odbijają się od siebie lub od stołu, jest teorią bardzo łatwą, a modelowanie takiego układu (a więc obliczenie prędkości, przyspieszenia, wpływu tarcia itp. parametrów) pozwala właśnie dzięki niewielkiej ilości czynników wpływających na ruch bili, na uzyskanie bardzo dobrej symulacji realnego zdarzenia. Często gry w bilarda są wprawką programistów, którzy dopiero poznają nowy komputer. Jak łatwo się domyślić, grafika może w takich przypadkach pozostawiać wiele do życzenia. Jednak **JIMMY WHITE'S SNOOKER** wyróżnia się zdecydowanie na korzyść spośród innych gier tego typu.

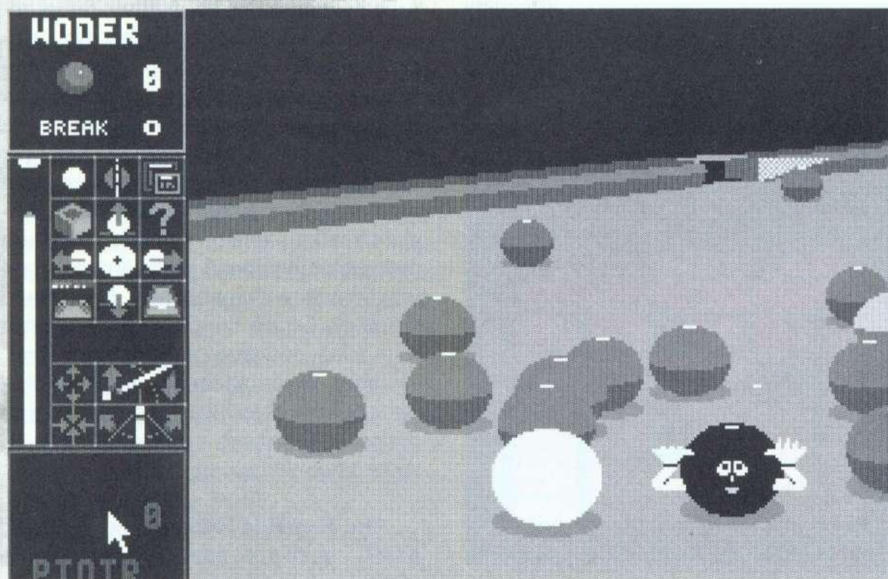
Jako nowość odnotować należy, że w grze wprowadzono punkt patrzenia gracza (tego rzeczywistego, z kijem w ręku). Tak więc możemy się pochylać nad stołem, przyglądać bilom z różnych stron i z różnych odległości. Pozwala to na "czucie" stołu i rozmieszczonych na nim bil. Program wykorzystuje grafikę wektorową może niezbyt wyrafinowaną, ale w zupełności wystarczającą do tego, by grało się przyjemnie. Dodatkowe efekty, jakie pojawiają się po chwilowej przerwie w poruszaniu myszką, typu chodzące muchy lub bile pokazujęce język, są dość zabawne, choć z czasem mogą nudzić (znam jednak osobę, której właśnie te efekty najbardziej w całym tym programie się podobają).

Gra w **snookera** polega najogólniej na naprzemiennym wbijaniu bil czerwonej i którejś z kolorowych. Wbite bile kolorowe wracają na stół tak długo, jak długo znajduje się na nim jakaś bila czerwona. Gracz zawsze uderza bilę białą. Rozpoczyna swoją partię (tzw. *breaka*) od wbicia bili czerwonej. Jeśli się to udało, gracz otrzymuje 1 punkt i prawo wbicia bili kolorowej, którą wcześniej wskaże; następnie ma prawo wbicia bili czerwonej i tak dalej. W chwili, gdy na stole zostaną tylko bile kolorowe, należy je wbić w kolejności: żółta (za 2 punkty), zielona (3 punkty), brązowa (4 punkty), niebieska (5 punktów), różowa (6 punktów) i czarna (7 punktów). Gdy nie uda nam się wbić właściwej bili lub gdy wpadnie bila biała, kolejka przechodzi na drugiego gracza. Zresztą nad przestrzeganiem zasad czuwa sam JIMMY WHITE (podobno!).

Ekran gry składa się z menu i widoku stołu. Menu może znajdować się na górze ekranu lub po jego lewej stronie. Obok tak podstawowych informacji, jak nazwiska graczy, aktualna ilość punktów oraz ilość punktów







w *breaku*, mamy do wyboru szereg opcji związanych ze sposobem oglądania stołu bilardowego, takich jak widok całego stołu, jego części, obrót stołu (tak w ogóle jest to raczej... obrót głowy gracza), zmiana kąta patrzenia (tak jakby głowa znajdowała się raz niżej, a raz wyżej nad powierzchnią stołu) czy też kąt nachylenia kija bilardowego w stosunku do powierzchni stołu. Możemy również określić siłę uderzenia i punkt na białej bili, w który ma to uderzenie nastąpić. Ustalenie tego punktu ma wpływ na rotację bili. Jeżeli przesuniemy punkt na przykład w lewo, bila po odbiciu skieruje się w lewą stronę. Przesuwając punkt uderzenia poniżej środka, uzyskamy efekt rotacji wstecznej itp. Część opcji ułatwiających oglądanie stołu można uruchomić, wciskając któryś z klawiszy myszy (lub oba) i przesuwając myszkę. Dzięki temu "oszczędzamy" na wyszukiwaniu odpowiednich ikon w menu.

Dużym ułatwieniem jest możliwość wyświetlania kierunku ruchu bili. Mamy tu dwie możliwości: albo widzimy linię prostą, która urywa się w punkcie zetknięcia z krawędzią stołu, albo linią łamaną, która pokazuje również kierunek ruchu bili po odbiciu od krawędzi stołu. Niestety, linia ta wszystkie pozostałe bile traktuje jako przezroczyste.

Bezsprzecznie wadą programu jest ubożuchny dźwięk, ale w końcu stuk zderzających się bil nie musi przypominać piosenek *Jacko*. Przydałaby się jakaś muzyczka w tle (najchętniej do wyboru spośród kilku innych) - oczywiście z możliwością wyłączenia jej.

Zastanawiający w oprawie dźwiękowej gry jest fakt, że większość odgłosów, jakie słyszymy przy stole, pochodzi od wytykających język bil, a nie jest związana z samą grą.

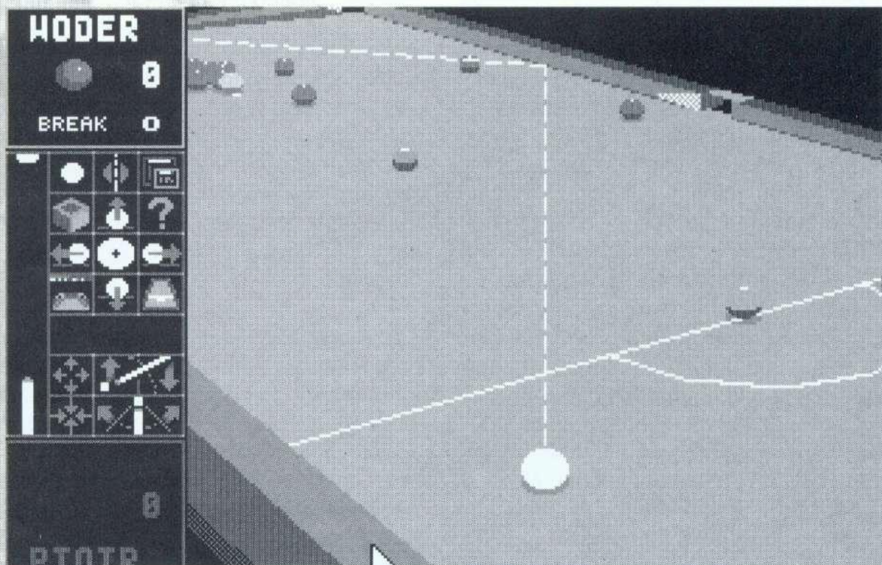
Program oferuje możliwość rozgrywania pojedynków z komputerowym przeciwnikiem (4 skale trudności, ale przy najniższej i tak można mieć dużo kłopotów z wygraniem), jak również z drugą osobą. Pewną ciekawostką jest możliwość wykonywania uderzeń trikowych. W tym trybie możemy przestawiać bile na stole, zdejmować je lub dodawać tak, aby uzyskać tę jedyną kombinację, która pozwoli wbić bilę po którymś tam uderzeniu. Na plus zaliczyć trzeba także możliwość zgrania aktualnego stanu gry na dysk, co może być przydatne, zwłaszcza po uwzględnieniu faktu, że przeciętna partia trwa pół godziny.

Jeżeli chodzi o tzw. grywalność, to raczej polecałbym tę grę do grania w jedną osobę. Podczas gry w dwóch graczy jeden, niestety, nudzi się, gdy drugi mozolnie ustala parametry uderzenia. Szczególnie precyzyjne ustawianie bili jest nużące, bowiem skok linii pokazującej kierunek jej ruchu ze względu na rastrowość programu jest nierzadko większy, niż faktyczny kąt, o jaki zmieniamy kierunek. Aby precyzyjnie uderzyć w centrum bili, trzeba często najpierw wykonać kilkanaście (a nawet kilkadziesiąt) kliknięć w ikony obrotu, bowiem centralna piksela bili może odpowiadać raz 8 kliknięciom w ikonę obrotu, a raz 40. Stąd początkowe zdziwienie: "*Jak to, przecież ustawiłem dokładnie w środek, a poleciała w lewo???*". Jest to jeden z nielicznych programów, w których gra w jedną osobę jest chyba bardziej przyjemna - może dlatego, że komputer szybciej wykonuje swoje uderzenia.

Podsumowując: jest to moim zdaniem najlepszy symulator bilardu. Raz jeszcze się przekonujemy, że nawet tak oklepane "danie" można podać atrakcyjnie. A te parę drobnych usterek nie jest w stanie zmienić mojej opinii, że naprawdę trudno byłoby zrobić lepszy program tego typu.

JIMMY WHITE'S SNOOKER zajmuje jedną dyskietkę i przenaczony jest tak na AMIGĘ, jak i na IBM PC.

Jarosław Chrostowski



Sensible Soccer

Producent: Sensible Software

Powstało już wiele programów komputerowych o tematyce bardzo popularnego sportu, jakim niewątpliwie jest piłka nożna. Niestety, większość z nich była bardzo słaba i posiadała wiele błędów utrudniających grę. W tym ogromie istnieje jednak jedna wspaniała gra piłkarska firmy **Anco** - ***Kick Off***. Programiści po niesamowitym sukcesie wyprodukowali kolejną jej część - ***Kick Off II***. Niebawem ma również ukazać się część trzecia.

Konkurencja jednak nie śpi, gdyż po sukcesie ***KOII***, firma **Sensible Software** postanowiła stworzyć swoją grę; równie dobrą, a nawet lepszą. Tak właśnie powstał **Sensible Soccer**. Zdecydowanie uatrakcyjniono prezentację gry poprzez dodanie wielu nowych funkcji, takich jak tworzenie własnych piłkarzy, wybór państwa z wielu możliwych czy nagrywanie efektownych sytuacji bramkowych (wykorzystane już w ***Kick Off***, cieszyło się ogromnym powodzeniem wśród wielu graczy). **Sensible Soccer** to zdecydowanie łatwiejsza gra do opanowania, niż ***KOII***, gdyż sterowanie postaciami nie jest takie skomplikowane. Programiści nie ustrzegli się jednak pewnych błędów właśnie przy poruszaniu postaciami, lecz cóż - *"nobody's perfect"*. W pewnym sensie utrudniają one grę, ale "można z nimi żyć". Dla wyjaśnienia dodam, że osławiony ***KOII*** miał chyba kilkanaście (!) mniejszych lub większych błędów (spróbujcie strzelić piłką w sam róg boiska - zawieszenie komputera przy gwizdaniu gwarantowane.

Po wybraniu wszystkich niezbędnych opcji przechodzimy na boisko, by stoczyć mecz. Naszym przeciwnikiem może być oczywiście komputer, jednak zdecydowanie przyjemniej gra się z drugim graczem - kolegą. Podstawową różnicą między **Sensible Soccer** a ***KOII*** jest wymiar boiska oraz wielkość piłkarzy. W opisywanej grze występują zdecydowanie mniejsze sylwetki zawodników "uganiających się" za piłką oraz o wiele mniejsze boisko. Można by wylać wiele atramentu, aby uzgodnić, czy są to rozwiązania lepsze od tych zastosowanych w ***KOII*** (duże boisko, widoczne sylwetki zawodników). Z pewnością pewną rolę odgrywa stopień trudności, gdyż o wiele łatwiej graczowi będzie skoncentrować się na mniejszym boisku ze względu na niezbyt częsty przesuw ekranu. Ja jednak preferuję zdecydowanie rozwiązanie zastosowane w ***KOII***, gdyż według mnie uatrakcyjnia ono bardziej grę i dodaje wiele do tzw. "realizmu" programu.

Oczywiście, wszystkie auty, rzuty rożne, karne i wolne, a także wszystkie inne reguły tego szlachetnego sportu znajdują swoje miejsce i w **Sensible Soccer**. Przy egzekwowaniu rzutu rożnego powinniśmy pamiętać o odpowiednim podkręceniu piłki, jeśli pragniemy strzelać prosto do bramki. Przy strzale z rzutu wolnego również jest to ważne, jednak lepiej według mnie podać piłkę jakiemuś zawodnikowi, który następnie wykona celniejszy i skuteczniejszy strzał z bliższej odległości. Z rzutu karnego, wbrew pozorom, nie jest wcale tak łatwo strzelić gola, jak to ma miejsce w rzeczywistości. Przed naszym zawodnikiem ukaże się ruchoma strzałka i musimy w odpowiednim momencie wykonać prawidłowy strzał (czyli nie w poprzeczkę lub ponad bramką). Co do rzutów z autu, sprawa jest zdecydowanie najprostsza. Przesuwamy joystickiem w odpowiednią stronę, aby skierować w nią naszego gracza, a następnie naciskamy *Fire*, co spowoduje wyrzucenie piłki.

Gra **Sensible Soccer**, podobnie jak ***KOII***, pozwala nam tworzyć wiele efektownych taktyk prowadzenia rozgrywki. Oczywiście, nie powinniśmy zapominać, by uważnie i celnie podawać piłkę, a jeszcze celniej strzelać do bramki (najlepiej z użyciem podkręcenia - po strzale joystick trzeba szybko skierować w stronę, w którą piłka ma skręcić), gdyż można w ten sposób bardzo łatwo oszukać bramkarza i zdobyć upragnionego gola.

KOII jest grą, której trzeba się po prostu nauczyć. Znam wielu ludzi, którzy jej nienawidzą, gdyż według nich w ***KOII*** nie można grać ze względu na stopień trudności programu. Gdy zademonstrowałem im **Sensible Soccer**, wytwór ten od razu przypadł im do gustu, gdyż w sumie okazywał się prosty do opanowania. Sądzę jednak, że wytrwałemu graczowi ***KOII*** trudno byłoby zamienić ten program na **Sensible Soccer**, gdyż jest po prostu do swojej gry zbyt przywiązany, a przecież coraz głośniej słychać o nadchodzącym ***Kick Off III***, który ma według wielu "zdemolować" rynek gier o tematyce piłkarskiej.

Jeśli chodzi o wady, to **Sensible Soccer** ma przede wszystkim jedną - bardzo trudno (o ile w ogóle można) zatrzymać piłkę i zwrócić się z nią w odwrotną stronę. Najłatwiejszy sposób, to po prostu okrążenie jej i bieg w drugą stronę.

Podczas gry można zaobserwować, ile pracy programiści włożyli w ten produkt. Nie spodziewajmy się jednak żadnych super-rozwiązań graficznych z szalejącą na trybunach publicznością



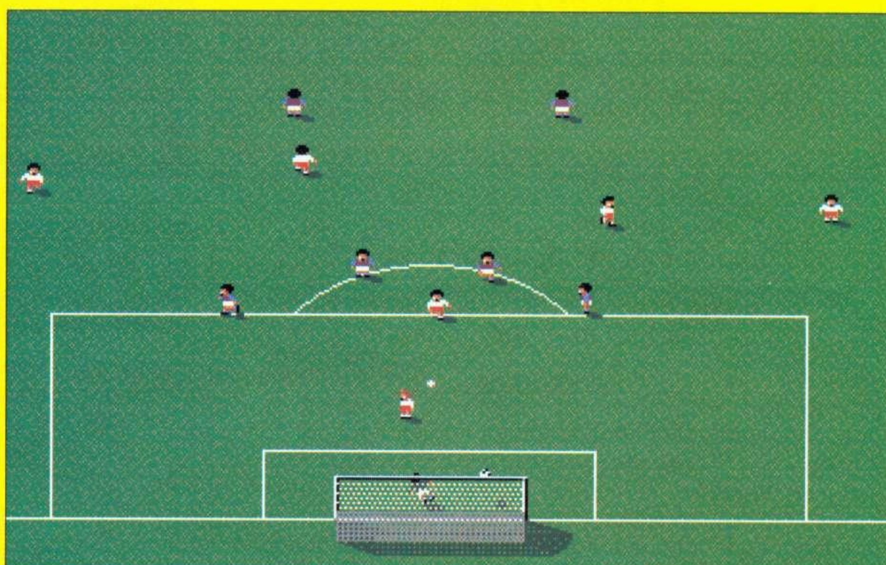
czy też z ogromnymi sylwetkami piłkarzy, gdyż jak stwierdzili ludzie z **Sensible Software** - gracz nie znalazłby przyjemności, bawiąc się tym programem, ze względu na znaczny spadek szybkości podczas zmagań zawodników. Udało im się jednak stworzyć doskonałą grę o bardzo szybkiej akcji, płynnym scrollingu i świetnej animacji. Nie sposób nie wspomnieć o genialnych efektach dźwiękowych. Podczas "kopaniny" wielokrotnie usłyszymy różne digitalizowane odgłosy (np. kiedy piłka przeleci minimalnie blisko słupka, usłyszymy entuzjastyczny okrzyk: "Ooohhhh!"). Efekty te być może nie są tak wysokiej klasy, jak w programie ***Putty***, jednak autorzy poświęcili na nie znaczną część drugiego dysku (o ile nie cały), co w sumie dało naprawdę niezły rezultat, zdecydowanie uatrakcyjniający grę i dodający do ogólnej atmosfery.

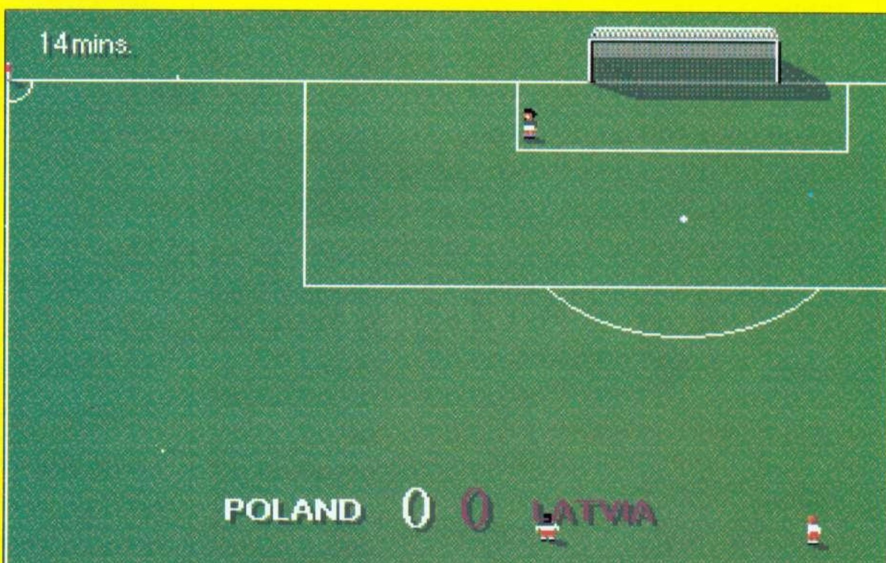
Moim zdaniem, ***KOII*** jest nieco lepszą alternatywą dla "zawodowych graczy" od **Sensible Soccer**, jednak ta ostatnia jest praktycznie lepsza od każdej innej (wliczając w to ***Strikera***, ***Liverpool*** i ***Manchester United***). Program ten mogę z czystym sumieniem polecić każdemu fanowi piłki nożnej zasiadającemu od czasu do czasu do komputera. Gra **Sensible Soccer** została uznana przez brytyjskie czasopismo ***Amiga Power*** za najlepszą grę roku 1992 i uzyskał w swej recenzji 93% Moim zdaniem, ***AP*** akurat nieco przesadziła, jednak nikt nie powinien być tą grą zawiedziony.

Jeżeli stałeś się fanem **Sensible Soccer**, z przyjemnością przyjmiesz do wiadomości fakt, że już ukazała się jej wersja na sezon 92/93, do której autorzy dodali wiele nowych zespołów, a także opcji, których niestety nie udało się "upakować" w pierwszej części. Już wkrótce ukaże się nowa wersja - **Sensible Soccer II**, która wniesie całą masę nowych funkcji. Autorzy obiecują w niej również powiększenie sylwetek grających zawodników. Czy będzie to wersja ostateczna? Czas pokaże...

A tymczasem - życzę miłego zmagania się z komputerową piłką na komputerowym boisku!

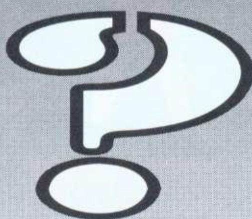
Szymon Grabowski





REKLAMA

To może być Twoje miejsce!



cena modułu 9 x 6.5 600.000,-

CZYTELNICY ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH CZEKAJĄ NA TWOJĄ REKLAMĘ

Nasz adres: PWH "ALFIN", ul. Świętojańska 2/7, tel. 28-79-20

SUPERNOWOŚĆ

VIDEO BACKUP SYSTEM DLA KOMPUTERÓW AMIGA

Najoszczędniejszy sposób przechowywania dużej ilości programów i danych na kasecie video. Jedna dyskietka 3.5" to 1 minuta na kasecie video. Dysk twardy 40 Mb to tylko 1 godzina. Jedna kaseta video zastępuje 200 dyskietek 3.5".

Interface na 2 joysticki i mouse do CDTV.

MAGUREX
05-820 Piastów
ul. Mickiewicza 45

KABLECH
01-494 Warszawa
ul. Sołtana 2/49
tel. 638-17-12

HEGATAR COMPUTING

[redacted]
HALA TARGOWA "WOLA"
zapraszamy od poniedziałku do piątku w godz. 16.00-19.00
tel. 638-12-09

POLECAMY:

- GRY TELEWIZYJNE NINTENDO
- CARTRIDGE Z GRAMI DO NINTENDO (SPRZEDAŻ, WYMIANA - tylko na miejscu)
- JOYSTICKI ANGIELSKIE - 1 ROK GWARANCJI
- NAJLEPSZE BRYTYJSKIE CZASOPISMA DOTYCZĄCE WSZYSTKICH TYPÓW KOMPUTERÓW ORAZ NINTENDO (do każdego pisma dołączone są dyskietki z bezpłatnymi programami - wysyłka na cały kraj)
- SPRZEDAŻ "ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH"

ATARAX

Komputery, sprzęt komputerowy, oprogramowanie, literatura, instrukcje

Sprzedaż wysyłkowa

ATARI XL/XE, ATARI ST, AMIGA, IBM XT/AT, Commodore 64

Katalogi gratis po nadesłaniu zaadresowanej koperty i znaczka za 4000 zł

Chemików 7/15
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki
tel. 75-22-47 (9.00 - 16.00)

PERYFERIA

90-623 Łódź, ul. 6-go sierpnia 36/24

MODULATORY PEŁNE (wyj. antena i video - 500.000 zł)

MODULATORY CZĘŚCOWE (wyj. video - 300.000 zł)

GENLOCKI

A500/1000/2000A/B

poprawia kontrast, reguluje jasność i kolory, płynne nanoszenie grafiki i napisów z AMIGI na sygnał wizyjny PAL

MODULATORY PAL

umożliwiają uzyskanie obrazu kolorowego przez wyjście "video in" magnetowidu lub telewizora

tel. (0-42) 729-187

"BAJT"

oprogramowanie, opisy, literatura

AMIGA 500, 600, 2000
Commodore 64, 128; ZX Spectrum
Atari XL/XE, ST; IBM PC XT/AT

UWAGA! Napisz jaki posiadasz sprzęt!
Katalogi gratis po przesłaniu zaadresowanej koperty A5 + znaczek za 4000 zł.
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BAJT
ul Chemików 3/55
05-100 Nowy Dwór Mazowiecki





Producent: Virgin Games

Jest rok 10991. Całym wszechświatem włada Imperator Padyszach Szaddam IV. W tym czasie najcenniejszą substancją jest melanż, przyprawa będąca fundamentem Imperium. Znaczenie melanżu wynika z faktu, że Gildia Kosmiczna, której nawigatorzy są poddawani mutacjom już od ponad 4000 lat, używa tej substancji do penetrowania przestrzeni międzygwiezdnej (podróżowania?).

Przyprawa istnieje tylko w jednym punkcie kosmosu - na trzeciej planecie Canopusa. Świat ten w całości pokryty jest ogromnymi pustyniami. Żyją na nim ukryci w skalnych siczach ludzie zwani Fremenami, którzy wierzą w nadejście Człowieka-Mesjasza. Tylko oni znają tajemnicę powstawania przyprawy. Wiedzą też kim naprawdę jest Shai-Hulud, "pradziad pustyni" - rodzaj czerwi o ogromnych rozmiarach, które strzegą melanżu.

Planeta ta to Arrakis, ale nazywają ją także - DIUNĄ...

Tak rozpoczyna się wyśmienita gra z nurtu science fiction pod tajemniczą nazwą **DUNE**, wydana przez **Virgin Games** w 1992 roku. Oparta została, podobnie jak i film, na bestsellerze Franka Herberta pod takim samym tytułem. Tym, którzy nie wiedzą, wyjaśniam, że *dune*, w polskim tłumaczeniu - *diuna*, oznacza po prostu wydmę pustynną.

Gra stawia Ciebie, Drogi Czytelniku, w roli Paula Atrydy, nastoletniego chłopca, który wraz z rodzicami i świtą opuścił z rozkazu Imperatora rodzinną planetę - Kaladan. Twoim zadaniem jest przejąć kontrolę nad Arrakis i zająć się wydobyciem przyprawy (SPICE). W tym celu, używając wszystkich swoich umiejętności, musisz namówić do przyłączenia się do Ciebie jak największej liczby ludzi pustyni - Fremenów. Zresztą będą Ci oni potrzebni nie tylko do pracy, gdyż na planecie mieszkają także odwieczni wrogowie Twojego rodu - Harkonenowie.

Obsługa gry jest rozwiązana w sposób bardzo prosty, na zasadzie ikon. Podstawowe informacje znajdziesz w księdze, której wizerunek widnieje po lewej stronie ekranu. Poniżej są jeszcze trzy okienka: z pierwszego wiadomo, ile dni grasz i jaką masz porę dnia, w dwóch pozostałych pojawiają się twarze postaci, które Ci towarzyszą. Obok, na środku, umieszczona jest "tablica" z dostępnymi poleceniami. W prawej dolnej części ekranu znajdują się strzałki kierunkowe wiadomego znaczenia. Po kliknięciu, na małe czerwone kółeczko możesz zobaczyć mapę pałacu zawierającą również ukryte pokoje i zaznaczone postacie. Wygląd dolnej części ekranu zmienia się po wybraniu niektórych komend, np. gdy chcesz zobaczyć mapę planety (SEE DUNE MAP) po lewej stronie pojawia się ikona globu. Kliknij na nią, a pojawią się nowe komendy. Możesz tu zobaczyć rezultaty Twoich wysiłków (SEE RESULTS), jak poważanie wśród Fremenów, wysokość wydobycia przyprawy, ilość ludzi i wielkość kontrolowanego obszaru. Możesz także zapisać stan gry bądź załadować wcześniej nagrany, podobnie jak w bibliotece przed lustrem.

Przy grze wymagana jest dobra znajomość angielskiego. Jest to jedyny mankament **DUNE**, o ile w ogóle można to tak nazwać. Poniżej podaję przybliżony przebieg rozgrywki, co mam nadzieję ułatwi nie znającym tego języka dobrnięcie do samego końca.

Na początku znajdujesz się w pałacu (*CARTHAG*). Porozmawiaj z ojcem, księciem Leto Atrydą, a potem z matką, Jessicą, adeptką szkoły Bene Gesserit, po której odziedziczyłeś wiele niezwykłych zdolności.

Później, używając ornitoptera, odwiedź trzy położone blisko pałacu sicze (*SIETCH*). Fremeni zamieszkujący dwa z nich po namowie (*WORK FOR ME*) zaczną wydobywać melanż. W trzecim siczu znajdziesz Gurneya Hallecka - zabierz go ze sobą i wróć do pałacu. Tu ojciec każe Ci "skombinować" kilka filtrfraków (*STILLSUIT*). Zabierz Gurney'a i leć z powrotem do Carthag-Tuek. Pogadaj z szefem Fremenów, skieruje Cię na wschód. Z Halleckiem na pokładzie bez trudu znajdziesz poszukiwany sicz. Poza informacją o filtrfrakach dowiesz się też o kolejnych dwóch jaskiniach. Zajrzyj tam i namów ludzi do pracy. Ponieważ Fremeni nie mogą wydobywać przyprawy bez wcześniejszego przeszukania terenu, wróć do sicza, w którym wcześniej odszedłeś "z kwitkiem". Teraz jej mieszkańcy ochoczo przystąpią (*PROSPECTORS*) do przeszukiwania terenu. Pokaż im tylko na mapie, gdzie mają zacząć.

Podróżując od sicza do sicza, odkryjesz kilka nowych siedzib Fremenów. Postępuj podobnie jak wcześniej, tzn. namawiaj do pracy dla Ciebie, zapamiętuj wszelkie informacje, przeszukuj nowe tereny. Jeżeli natkniesz się na "bezpański" sprzęt, jak kombajn gąsienicowy (*HARVESTER*) czy ornitopter, przekaż go sprzymierzeńcom. Gdy znajduje się on niedaleko, każ Fremenom go poszukać (*GO & SEARCH FOR EQUIPMENT*). W jednej z pieczar poznasz wdowę - Harah. Niech Ci dalej towarzyszy.

Kiedy wrócisz do pałacu, ojciec każe Tobie i Twojej matce spenetrować wszystkie komnaty. Odkryjecie dwa nowe pomieszczenia, w tym także pokój komunikacyjny, w którym będziesz później przeglądał komunikaty (*VIEW NEW MESSAGES*) od Imperatora czy też Harkonnenów i wysyłał transporty melanżu dla Padyszacha. Jeśli chodzi o wysyłanie Twojej daniny Imperatorowi, to przed transportem zawsze musisz porozmawiać o tym z Duncanem Idaho, który nadzoruje wydobycie przyprawy, a później udać się z nim do pokoju komunikacyjnego; reszta odbędzie się automatycznie.

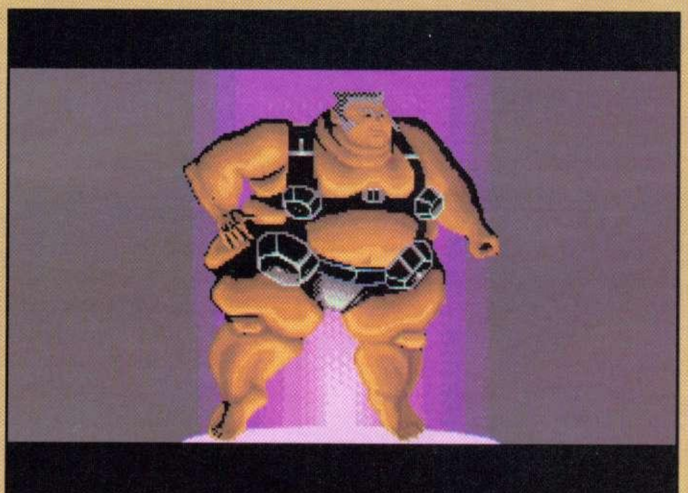
Po kilku dniach Jessica poprosi Cię, abyś poszedł na pustynie i pomedytował. Zrób tak, a będziesz miał wizję. Posiądziesz również umiejętność kontaktowania się z Fremenami na odległość (początkowo niewielką).






SKIP TO DESTINATION
CHANGE DESTINATION
38

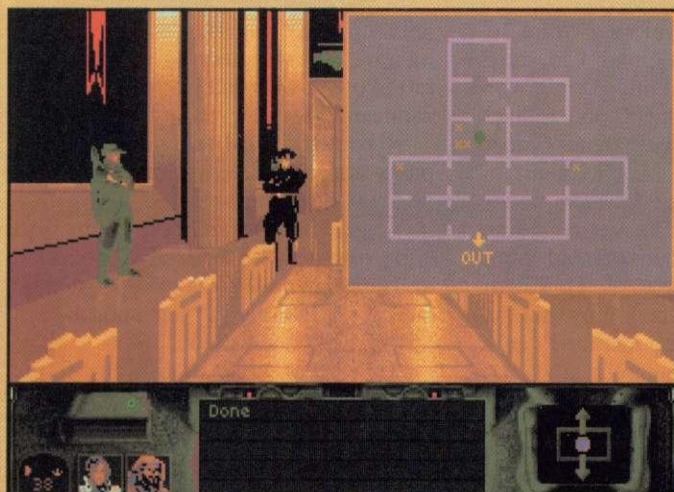

RESTART GAME
LOAD GAME
SAVE GAME
EXIT GAME




EMPEROR SHADDAM IV
EMPEROR SHADDAM IV
EMPEROR SHADDAM IV
EMPEROR SHADDAM IV
38


38th day on DUNE
CHARISMA 40
20%
17%
CONTROLLED AREAS
4130
1460
SPICE PRODUCTION
ATREIDES
HARKONNENS
79120
35680
NUMBER OF MEN
EXIT GLOBE
STANDARD VISION
SAVE GAME
LOAD GAME

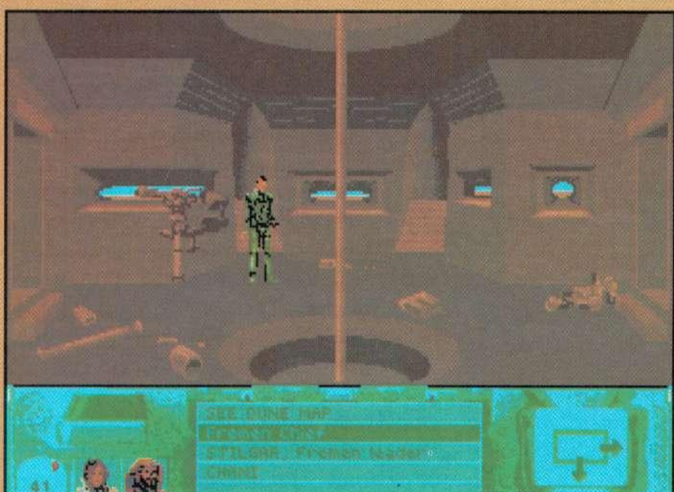



OUT
Done


SEE DUNE MAP
JESSICA
STILGAR, Fremen leader
CHANI


SKIP TO DESTINATION
CHANGE DESTINATION


SPICE DENSITY
EXIT MAPS
CONTACT FREMEN TROOPS
SEE SPICE DENSITY
TAKE AN ORNITHOPTER
FIND PROSPECTORS


SEE DUNE MAP
STILGAR, Fremen leader
CHANI





Po dłuższym czasie, gdy będziesz miał pod sobą kilkadziesiat siczów, znacznie usprawni i przyspieszy Ci to grę. Wystarczy wtedy kliknąć na mapie Diuny na małą sylwetkę symbolizującą szefa grupy Fremenów, a dowiesz się, ilu jest tu ludzi, jaką mają motywację, czym są zajęci i jak wyposażeni.

Sprawdzaj co pewien czas zasoby przyprawy (*SEE SPICE DENSITY*), a gdy zauważysz, że wydobycie zmalało do zera, bez wahania przemieszczaj grupy ze sprzętem na nowe miejsca (*MOVE TROOP*).

Kiedy będziesz ponownie w pałacu, ojciec zbierze wszystkich na balkonie, aby Cię pochwalić. Na spotkaniu tym zabraknie Gurney'a, poszukaj go więc z matką. Odnajdziecie wtedy nowy pokój, a w nim półprzytomnego Hallecka i drzwi-pułapkę prowadzące do zbrojowni. Zostaw Jessicę, idź do pokoju komunikacyjnego. Tam spotkasz mentata Thufira Hawata - stratega rodu Atrydów. Porozmawiaj z nim, zabierz do pokoju z matką i stojącym już o własnych siłach Gurney'em. Hawat unieszkodliwi pułapkę, dzięki czemu będziesz mógł wejść do zbrojowni. Zostaw w niej Hallecka i porozmawiaj z mentatem. Zechce, abyś odszukał przywódcę Fremenów. Weź ze sobą tylko Harah i obleć kilka siczów. Jeden z wodzów przypomni dziewczynie imię przywódcy - Stilgar. Teraz Harah poprowadzi Cię do pieczary, w której urodził się Stilgar, a w okolicy której odkryjecie kilka nowych siczów. W jednym z nich będzie czekał przywódca. Kiedy przyłączy się do Ciebie, zabierz go ze sobą i odwiedź pobliskie jaskinie. Fremeni chętnie zgodzą się na Twoje propozycje, a nawet zechcą ćwiczyć się w walce. Pamiętaj o ciągłym modyfikowaniu sprzętu i tym, którzy wprawiają się w arkana sztuki wojennej, użycz krysnoży lub jeśli posiadasz - lepszej broni (*LASER GUNS, WEIRDING MODULES*). Wyślij do nich Gurney'a, przecież i Ciebie szkolił on w walce. W jednym z siczów Stilgar zaproponuje Ci wypicie *Wody Życia* - jest jeszcze na to za wcześnie, więc lepiej odmów.

Kontroluj raz na jakiś czas stan gotowości bojowej Twoich oddziałów. Kiedy będzie on już zadowalający możesz wysłać ich na przeszpiegi (*ESPIONAGE*). Próbuj zdobywać zdemaskowane i słabo chronione forty. Gdy w którymś z Twoich siczów pojawią się dywersanci - wyślij oddział, który zrobi z nimi porządek.

Kobieta zmienną jest, więc po kilkunastu dniach pobytu w Twoim towarzystwie Harah poprosi Cię, abyś odwiózł ją do jej jaskini. "Don't worry", jak mówia Fremeni po studiach w Oxfordzie, wkrótce poznasz dużo bardziej atrakcyjną kobietę - Chani.

Wróć do pałacu. Tu książę podejmie decyzję o ataku na siedzibę Harkonnenów. Nie będziesz mógł temu zapobiec. Porozmawiaj z Hawatem. Poradzi Ci, byś znalazł inny niż ornitopter środek lokomocji. Pomów w cztery oczy ze Stilgarem, a nauczy Cię wzywać czerwia (*CALL A WORM*) i przemieszczać się na nim. W tym czasie będziesz już z Chani. Gdy wyjdziesz z nią nieco dalej na pustynię, czeka Cię prawdziwe "love story"...

Leć ze Stilgarem do jaskini z Wodą Życia i napij się jej (nie zapomnij zgrać stanu gry!). Jeżeli próba się powiedzie - łączność z Fremenami na całej planecie nie będzie dla Ciebie już problemem. Wróć do Carthag, porozmawiaj z mentatem - dowiesz się, że nie tylko krysnóż może być orężem przeciw Harkonnenom.

Razem z matką spróbujcie odnaleźć przejście do ogrodu - ostatniego tajemnego pomieszczenia w pałacu. Potem idź do niego z Chani; tu dziewczyna zaproponuje Ci spotkanie z ekologiem planety, Kynesem. Leć do niego, porozmawiaj z nim i daj mu ludzi do pomocy. Fremenom z sąsiednich siczów każ zająć się nawadnianiem i sadzeniem drzewek (*SPECIALIZE IN ECOLOGY*). Niech zbudują oddzielacze wiatru (*ASSEMBLY WIND TRAP*), a gdy wypełnią się zbiorniki, mogą zacząć obsadzać teren - sadzonki znajdą u Kynesa. Harkonnenowie stronią od przyrody, więc dzięki powyższym manipulacjom i atakom na forty powinieneś "oczyścić" z wrogich wojsk okoliczne tereny - oczywiście, poza pałacem samego Barona.

Gdy Ci się to uda, porozmawiaj ze Stilgarem i ekologiem, którzy poradzą, jak ma przebiegać końcowy atak. Przy odrobinie szczęścia przejdziesz do historii jako ***Paul Muad'Dib - Mesjasz.***

Na koniec kilka Fremenskich rad:

- na większych odległościach i nieznanych terenach lataj z pasażerem, a wtedy na pewno znajdziesz kilka dodatkowych siczów;
- gdy dany obszar masz już w "małym paluszku", używaj *SKIP TO DESTINATION*, a zaoszczędzisz dużo czasu (rzeczywistego);
- ponieważ czerwie atakują źródła wibracji, np. "koparki", zaopatruj Fremenów w ornitoptery (ułatwiają akcję ratunkową i wcześniej wykrywają zbliżanie się czerwia);
- pamiętaj, że Harkonnenowie najpierw atakują sicze, w których są Twoi bliscy (Chani, Gurne'y);
- gdy fort, który chcesz zdobyć ma silną obsadę (2-3 oddziały), poczekaj aż Harkonnenowie zaatakują sąsiednie sicze - osłabiony w ten sposób fort łatwiej będzie Ci zająć;
- Fremeni ze zdobytych fortec chętnie się do Ciebie przyłączą, znajdziesz tam również dużo sprzętu i broni;
- na Arrakis jest kilka wiosek przemytników, kupuj od nich tylko lepsze rodzaje broni, gdyż sprzętu jest i tak dość w siczach;
- jeżeli często korzystasz z usług przemytników, nie zapominaj płacić regularnie rachunki;
- Imperator będzie żądał coraz większych i coraz częstszych dostaw przyprawy, więc oszczędnie dysponuj zapasami i pamiętaj, że jeden, dwa dni zwłoki w transporcie, a Sardaukarzy pokażą, co potrafią;
- ćwiczenia wojenne, irygacja i obsadzanie drzewkami pustyni podnoszą motywację ludzi, więc umiejętnie rozdzielaj pracę Fremenom tak, aby zmaksymalizować zarówno wydobycie przyprawy, jak i szkolenie wojenne;
- sadzenie rozpoczynaj dopiero po wydobyciu na danym obszarze całych złóż melanżu;
- graj uważnie, bo niektóre informacje pojawiają się tylko raz;
- przed każdym ryzykownym posunięciem zgraj stan gry, a z pewnością uda Ci się pokonać zło...

Kończąc opis tej wspaniałej gry, jaką jest **DUNE**, chciałbym jeszcze dodać, że jej atrakcyjność dodatkowo podnosi wspaniała grafika, a przede wszystkim jedyna w swoim rodzaju muzyka, pasująca idealnie do akcji. Już sama introdukcja (czyli animowany wstęp) daje tej grze najwyższą notę.

DUNE polecam wszystkim zagorzałym fantastom, posiadaczom Amigi z 1Mb lub "*peceta*" z kartą VGA i Soundblasterem. W wersji na Amigę gra zajmuje trzy dyskietki.

Życzę miłej zabawy i pomyślnego rozgromienia Harkonnenów.

Marek Telecki



LORD OF THE RINGS

Producent: Electronic Arts

W ubiegłym roku przypadała rocznica urodzin pewnego człowieka. Minęła ona trochę niezauważona przez ogół, ale wielbiciele twórczości tego pana uczcili to święto z należytą pompą. Był on znakomitym filologiem języka angielskiego i znawcą literatury średniowiecznej. Swoją sławę zawdzięcza jednak nie pracy naukowej, lecz napisanym przez siebie książkom oraz pomysłowi na ich głównego bohatera - hobbita. Część z Drogich Czytelników domyśla się już zapewne, że człowiekiem tym jest John Ronald Reuel Tokien - apostoł i prekursor współczesnej fantazy. Jego książki: *"Hobbit"* oraz przede wszystkim trylogia *"Władca Pierścieni"*, pomimo tego, że zostały napisane ponad czterdzieści lat temu, wciąż pozostają niedoścignionym wzorem do naśladowania dla współczesnych pisarzy. Akcja obydwu wspomnianych utworów rozgrywa się w stworzonym przez Tolkiena niemal od podstaw, wyimaginowanym świecie zwanym Śródziemiem. Jest on niezwykle rozbudowany. Na jego potrzeby autor opracował dokładny plan topograficzny, z setkami różnych nazw własnych. Stworzył podstawy języków elfów i krasnoludów (podobno na Zachodzie istnieją i tacy wielbiciele Tolkiena, którzy opanowali zdolność posługiwania się tymi dialektami) oraz kilku innych plemion zamieszkujących Śródziemie. W końcu wymyślił dokładną historię tego świata obejmującą jego początki, chwałę i upadek królestw elfów oraz nadejście czasów ludzi. Całą tę swoją wieloletnią pracę wzbogacił jeszcze o drzewa genealogiczne najsłynniejszych rodów elfów, krasnoludów i ludzi; dołączył swoje rozważania o niuansach języka hobbitów i jego powiązaniach z angielskim, oprawił to wszystko w jeden tytuł i w takiej mniej więcej formie *"Władca Pierścieni"* trafił do przeciętnego czytelnika.

Książka opowiada historię pewnego hobbita o imieniu Frodo zamieszanego w wydarzenia mające miejsce pod koniec III Ery Śródziemia. W obliczu śmiertelnego niebezpieczeństwa opuścił on swój dom i wyruszył na wędrówkę, której celem była Góra Przeznaczenia zwana też Orodruiną. Legenda głosiła, że jest ona jedynym miejscem, gdzie można zniszczyć magiczny Pierścień Władzy. Pierścień ten trafił przez dziwny zbieg okoliczności (o wydarzeniach z tym związanych mowa jest w książce pt.: *"Hobbit"*) do hobbita o imieniu Bilbo, a ten przekazał go swemu następcy, Frodowi. Na nieszczęście straszliwy władca krainy Mordor, Sauron, znów urósł w siłę, a ponadto dowiedział się o odnalezieniu przedmiotu, który kiedyś stworzył, a poźniej stracił po przegranej wojnie z elfami i ludźmi. Przedmiotem tym jest właśnie Pierścień Władzy, do którego Sauron przelał część swojej pradawnej mocy. Gdyby udało mu się odzyskać swoją zgubę, wówczas los Śródziemia byłby przesądzony, ponieważ nikt nie mógłby sprostać potędze Czarnego Władcy. Gdyby natomiast Pierścień udało się zniszczyć, kres Saurona byłby nieunikniony, gdyż nigdy już nie odzyskałby całej swojej potęgi i siły. Frodo wiedząc, jak wielka spoczywa na nim odpowiedzialność, nie ugiął się i przyjął na swoje barki brzemię, które zgotował mu los.

Dzieło Tolkiena po raz pierwszy wydane zostało w 1954 roku. Od tego czasu wzbudza ono niesłabnące zainteresowanie, a nawet fascynację wśrod kolejnych pokoleń mających styczność z tą książką. Wynikać to może po części z faktu, iż czytając ją przenosimy się w świat, gdzie odzyskują swoje znaczenie takie słowa, jak honor i odwaga, gdzie powiedzenie o tym, iż dobro zawsze zwycięża, znów wydaje się być prawdą. Przede wszystkim jednak *"Władca pierścieni"* zachwyca barwnością występujących w nim postaci, rozmachem, z jakim został napisany oraz akcją, która jest niezmiernie porywająca i wciąga nie mniej od najlepszych współczesnych thillerów.

Wszystkie te pozytywne cechy literackiego pierwowzoru udało się zachować programistom z firmy **ELECTRONIC ARTS**, którzy podjęli się trudnego zadania przełożenia książki na komputer, a swoje dzieło opatrzyli tym samym tytułem, jakim Tolkien obdarzył swoje, czyli **LORD OF THE RINGS**. Program ten, podobnie jak książka, również stworzony został z wielkim rozmachem. Najlepiej widać to na przykładzie ilości różnego rodzaju lokacji, których w sumie jest kilkaset. Spowodowało to konieczność podziału całego programu.



Do tej pory ukazały się dwie z trzech zapowiadanych części, które składają się na całą grę.

Część pierwsza, **The Fellowship of the Ring**, rozpoczyna się w momencie wyruszenia Froda - powiernika Pierścienia, jego wiernego sługi Sama oraz ich dwóch przyjaciół: Pipina i Meriadoka z Hobittonu do Rivendell - starożytnej siedziby Elronda Półelfa. W trakcie drogi będą się oni musieli przedzierać przez tajemniczy Stary Las, stawić czoła upiorom Kurhanów oraz wygrać wyścig z tropiącymi ich wysłannikami Saurona do brodu na rzece Bruinen, będącym jedyną drogą do Rivendell. Jeśli uda im się w końcu tam dotrzeć, wezmą udział w wielkiej naradzie przedstawicieli nieujarzmionych jeszcze przez Władcę Mordoru plemion Śródziemia. W jej trakcie postanowione zostanie, co dalej robić z Pierścieniem. W dalszej części gry drużyna, powiększona już o pięć kolejnych postaci: elfa Legolasa, krasnoluda Gimlego, dwóch ludzi: Aragorna - spadkobiercę królów i Boromira - syna aktualnie władającego Gondorem Namiestnika oraz posiadającego wielką mocą czarodzieja Gandalfa, wyruszy na wyprawę na południe z zadaniem doprowadzenia powiernika Pierścienia do Góry Przeznaczenia. Na swojej drodze napotkają wiele niebezpieczeństw (np. przeprawa przez przełęcz położoną u stóp okrutnej góry Khadras; przejście przez Morię, podziemną stolicę krasnoludów opanowaną przez orki, trolle i inne, jeszcze gorsze stworzenia; walka z Nazgulami - Upiorami Pierścienia, będącymi najsilniejszymi sługami Saurona.

Część druga **The Two Towers** rozpoczyna się w momencie, gdy rozbita Drużyna rozchodzi się w różnych kierunkach. Pippin i Meriadok uczestniczą w ostatniej walce Boromira z orkami, a gdy ten pada pod ciosami wrogów, zostają uprowadzeni przez sługi Sarumana. Legolas, Gimli i Aragorn ruszają im na ratunek. Ślady doprowadzają ich do Fangornu, wielkiego lasu położonego u stóp Gór Mglistych. Tam spotykają, cudem ocalałego z głębin Morii, Gandalfa i razem z nim wyruszają do Rohanu, aby wspomóc jego mieszkańców w ich walce z Sarumanem, który jawnie już opowiedział się po stronie Ciemności. Tymczasem Frodo i Sam przeprawiają się na drugą stronę Anduiny i wyruszają samotnie w stronę Mordoru. Część druga kończy się, gdy dwaj hobbici docierają do przełęczy Kirith Ungol, będącej jedyną drogą do królestwa Czarnego Władcy.

Wszystkie te epizody przeniesione zostały do gry prosto z książki. Gdyby scenariusz programu oparty został tylko i wyłącznie na niej, ukończenie go nie stanowiłoby większego problemu dla tych, którzy czytali już *"Władcę Pierścieni"*. Dlatego też programiści z **Electronics Arts** umieścieli w swoim dziele kilka epizodów, których nie znajdziemy w książce. Spotkamy także nowe postacie, których w niej nie ma na pewno. Ta niepełna zgodność treściowa programu i książki może denerwować niektórych wielbicieli twórczości Tolkiena. Wszystko to jednak ma na celu jedynie urozmaicenie gry. Jeśli więc czytałeś *"Władcę pierścieni"*, spodziewaj się niespodzianek, a jeśli nie miałeś jeszcze tej książki w ręku, to i tak nic Cię nie zaskoczy, gdyż wszystko będzie stanowić dla Ciebie całkowitą nowość.

W trakcie gry skład osobowy drużyny cały czas będzie ulegał zmianom. Na przykład po opuszczeniu Shire'u - kraju rodzinnego hobbitów - wyprawa liczyć będzie czterech członków, natomiast po wyruszeniu z Rivendell już dziewięciu. W jej skład będą wówczas wchodzili: Frodo, Sam, Pippin, Meriadok, Legolas, Gimli, Aragorn, Boromir i Gandalf. Osoby te mogą zostać zwolnione z Drużyny lub zabite, lecz nigdy samorzutnie jej nie opuszczą. Kontrolę nad każdą z nich może przejąć gracz. Wówczas reszta członków Drużyny będzie za nią podążała. Jest to o tyle wygodne, że gdy musimy na przykład wytropić czyjeś ślady, wcielamy się w postać Aragorna, a gdy niezbędne wydaje nam się użycie magii, stajemy się Gandalfem. Drugi typ postaci występujących w grze to te, które na jakiś czas mogą przyłączyć się do Drużyny, ale nie będzie ich interesował zasadniczy cel Wyprawy. W Bree spotkamy na przykład hobbita Freda Sandyfoot'a poszukującego złodzieja swojej magicznej lampy. Jeśli Drużyna udzieli mu pomocy w jego poszukiwaniach, przyłączy się on do niej. Gdy jednak zechcemy opuścić Bree, pójdzie swoją drogą. Podobnie uczyni, gdy uda mu się w końcu odnaleźć swoją zgubę. Tego rodzaju postacie, w przeciwieństwie do stałych członków Drużyny, nie mogą zostać przeniesione do kolejnej części **LORD OF THE RINGS**.

Wędrując przez Śródziemie, oprócz istot przyjacielsko do nas nastawionych, napotkamy też wielu wrogów. O stworzeniach takich, jak orki i wilki nie ma właściwie potrzeby wspominać, gdyż zaszkodzić nam może jedynie ich ilość. Nieco groźniejsze wydają się być pająki, gdyż ich ukąszenie bywa czasami śmiertelne. Respekt należy natomiast zachować względem trolli. Wprawdzie nie grzeszą one inteligencją, są jednak wyjątkowo silne, a ponadto przerazić mogą same ich rozmiary (dwu, trzypiętrowa kamienica). Prawdziwe kłopoty zaczynają się dopiero wówczas, gdy spotkamy jedno z wymienionych niżej stworzeń:

- ***Smok*** - wprawdzie te najsilniejsze już wyginęły (z tego świata nie zeszły bynajmniej w sposób naturalny), wciąż jednak na dalekiej północy Śródziemia żyją okazy, których oddech w mgnieniu oka spopieliłby całą Drużynę.

- ***Upiory Pierścienia*** - jest ich 9. Kiedyś byli to wielcy książęta Numenoru, których Sauron skusił dziewięcioma Pierścieniami i w ten sposób ich zniewolił. Nie można ich zabić, a ściślej - jak długo istnieje Pierścień Władzy i Sauron, tak długo istnieć będą i one. Ciężko ranione opuszczają jedynie swoją cielesną powłokę i jako cienie udają się do Mordoru, gdzie odzyskują siły. Upiory Pierścienia lub Nazgule, jak







niektórzy je nazywają, są najpotężniejszymi sługami Saurona. Władają magią, jednak ich najskuteczniejszą broń stanowi strach, który wzniecają w sercach żywych stworzeń.

- ***Balrog*** - jest to zły duch. W pradawnych czasach Balrogowie byli osobistymi sługami Saurona władającymi ogniem. Jednak w wyniku jego klęski pod koniec I Ery część z nich zginęła, a reszta rozpierzchła się po całym świecie i ukryła w najgłębszych zakamarkach pod górami. Podobno Balrogów można spotkać w krasnoludzkich kopalniach Morii.

- ***Upiór Kurhanu*** - kurhany są to niewysokie wzgórza-grobowce położone na wschód od Shire'u, gdzie w starożytnych czasach grzebano królów sprzyjających Ciemnym Siłom. Z biegiem czasu na kurhanach pojawiły się duchy tych władców, co spowodowało, że liczba odwiedzających ten, bądź co bądź piękny zakątek Śródziemia, gwałtownie zmalała. Wciąż jednak znajdują się śmiałkowie, którzy zapuszczają się w te niebezpieczne okolice, a to ze względu na wielkie skarby zgromadzone podobno w tych starożytnych grobowcach.

- ***Czarnoksiężnik*** - w Śródziemiu napotkać można jedynie kilku adeptów czarnej magii. Od pewnego czasu krążą jednak pogłoski, że Sauron przeszkolił w jej arkanach również i kilku orków. Z czarnoksiężnikami należy generalnie unikać kontaktów. Istnieją również jednak mistrzowie białej magii, do których należy między innymi Gandalf. Do ich grona zalicza się też Radagast - przyjaciel zwierząt oraz Saruman Biały, co do którego lojalności istnieją jednak pewne wątpliwości. Z ich strony spodziewać należy się pomocy i rady.

- ***Wampir*** - sądzę, że nie muszę wyjaśniać, kim jest to indywiduum oraz czym się "zajmuje".

Ponadto do grona naszych nieprzyjaciół należy zaliczyć również wielu ludzi. Na wschodzie i południu Śródziemia żyje wiele ludzkich plemion służących zarówno Sarumanowi, jak i Sauronowi. Z nich to właśnie obydwaj czarnoksiężnicy kompletują w pewnej części swoje armie. W trakcie gry Drużyna niewątpliwie zetknie się z dzikimi góralami z Dunlandu, którzy na rozkaz władcy Isengardu pustoszą pogranicze Rohanu.

Stosunkowo najmniejszym niebezpieczeństwem, któremu można na dodatek zaradzić, jest obecność w Drużynie krasnoluda, gdy ta przebywa akurat w karczmie. Krasnale słyną ze swojej miłości do złota i do... piwa, a z tego wynikają najczęściej kłopoty. Dobrze jest więc przed wejściem do zajazdu zostawić krasnoluda przed nim, aby odetchnął świeżym powietrzem.

Zarówno pierwsza, jak i druga część opisywanego programu opracowane zostały w jednolitej i przejrzystej formie. W przeciwieństwie do wszystkich poprzednich prób przełożenia książki Tolkiena "na komputer", ta charakteryzuje się zdecydowaną przewagą grafiki nad tekstem. Gra nie polega już na ciągłym wczytywaniu się w wyświetlany na ekranie tekst, wzbogacony od czasu do czasu o jakiś rysunek. Zamiast tego, **LORD OF THE RINGS** prezentuje pełnoekranową, dobrze animowaną grafikę, która stanowi o atrakcyjności programu. Z niej to czerpiemy większość informacji potrzebnych w czasie gry. Tekst natomiast spełnia główną rolę w dialogach z innymi postaciami.

Nasi bohaterowie widziani są z lotu ptaka. Ich ruchami sterujemy (z klawiatury lub za pomocą myszki), wskazując kursorem kierunek, w którym mają się udać. Ponieważ wszyscy członkowie Drużyny zawsze podążają śladem jej przewodnika, wydawanie komend dotyczących kierunku ruchu możemy ograniczyć tylko do jego osoby.

Wszystkie umiejętności i możliwości poszczególnych postaci wchodzących w skład Drużyny dostępne są po wywołaniu małego menu pojawiającego się u dołu ekranu (po naciśnięciu prawego przycisku myszki lub klawisza spacji). Podzielone jest ono na dwanaście okienek. Dwa pierwsze to wskaźnik wytrzymałości danego bohatera oraz jego podobizna. Dziesięć następnych okienek służy do bezpośredniego wydawania konkretnych poleceń.

1. Ikona sterowania walką. Za jej pomocą wskazujemy, w którą z postaci atakujących Drużynę sami mamy uderzyć. Po uaktywnieniu ikony pojawiają się się dwa małe, rozwijane jedno po drugim menu. W pierwszym z nich wskazujemy jaki rodzaj walki wybieramy: *Atack* (atak), *Block* (obrona) lub *Dodge* (odskok). W drugim zaś podajemy cel naszego ataku.

2. Ikona przeglądania charakterystyk członków Drużyny. Wyszczególnione w niej cechy to:

- *Dex* (zręczność) - cecha określająca zwinność danego bohatera. Posiada duże znaczenie w trakcie walki, gdyż postacie z większą zręcznością atakują jako pierwsze.

- *End* (wytrzymałość) - cecha określająca, jak wiele ran może otrzymać dana postać.

- *Life* (punkty życia) - wskaźnik ten obrazuje aktualny poziom obrażeń danego bohatera. Kiedy ilość punktów życia zmaleje poniżej 6, traci on przytomność. Natomiast gdy ich liczba spadnie do 0, postać umiera. W **LORD OF THE RINGS** nie ma możliwości wskrzeszenia zmarłych osób.

- *Str* (siła) - wskaźnik siły. Im większą tężyzną fizyczną odznacza się dany bohater, tym więcej ciężkich przedmiotów może nieść i być tym bardziej niebezpiecznym przeciwnikiem w czasie walki.

- *Luck* (szczęście) - trudno jest powiedzieć, co to takiego szczęście. Osoby posiadające go dużo mają ułatwioną drogę przez życie i łatwiej im wyjść cało z niebezpiecznych sytuacji. Hobbici to prawdziwi szczęściarze.

- *Will* (siła woli) - parametr ten określa zdolność do opierania się złym wpływom (np. Pierścienia).

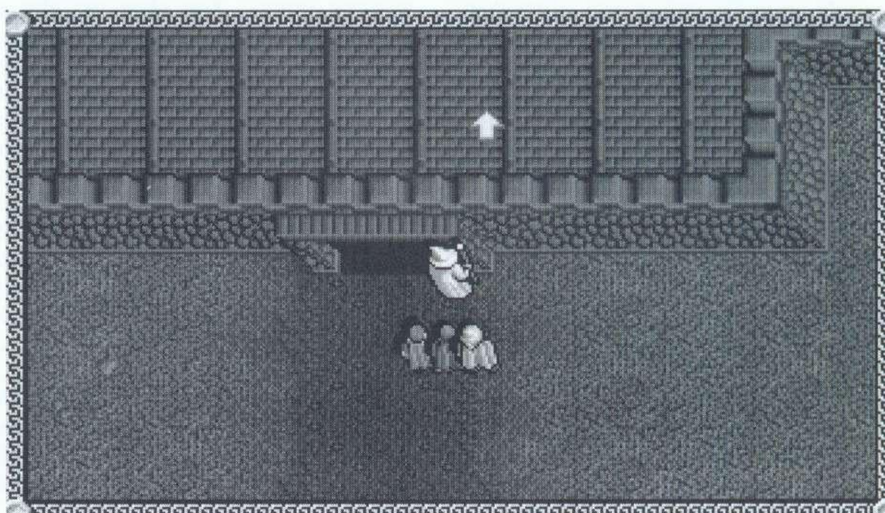
3. Ikona zbierania lub nabywania przedmiotów oraz zdobywania nowych umiejętności. Aby nauczyć się czegoś nowego należy znaleźć albo odpowiedniego fachowca, albo jedno z rzadkich

miejsc, gdzie postać, najczęściej w magiczny sposób, automatycznie przyswoi sobie kolejną umiejętność.

4. Ikona użycia przedmiotu. Umożliwia ona wykorzystanie przedmiotu, handlowanie nim lub wyrzucenie go. Za pomocą tego okienka możemy również obejrzeć spis wszystkich posiadanych przez nas rzeczy.

5. Ikona umiejętności. Pozwala ona skorzystać z posiadanych przez danego bohatera umiejętności. Każda postać potrafi wykonać różne czynności, należy więc nimi tak kierować, aby działały jak zgrany zespół. Ikona ta zawsze przedstawia umiejętności aktualnego przewodnika Drużyny. Jeżeli chcemy skorzystać z usług innego bohatera, należy zmienić przywódcę. Niżej podaję krótki opis wszystkich dostępnych umiejętności:

- *Axes, Bows, Swords* - umiejętności przydatne w walce. Mając jedną z nich, bohater staje się lepszy we władaniu toporem, łukiem lub mieczem.
- *Dodge* (odskok) - wzrastają możliwości obronne.
- *Brawl* (walka wręcz) - posiadając tę umiejętność, możesz nawet próbować zmierzyć się z uzbrojonym przeciwnikiem.
- *Detect Traps* - zdolność pozwalająca wykryć różnego rodzaju pułapki chroniące na przykład jakiś przedmiot przed złodziejami.
- *Picklocks* - umiejętność spokrewniona z poprzednią. Pozwala ona na otwieranie za pomocą wytrychów zamkniętych zamków. Jest nieskuteczna tylko wobec tych najbardziej skomplikowanych lub chronionych magią.
- *Bravado* - zdolność przekonywania dużej ilości ludzi, aby postępowali według naszych sugestii.
- *Charisma* - umiejętność podobna do poprzedniej z tą różnicą, że działa bardziej na indywidualne postacie.
- *Sneak* - jest to zdolność cichego podkradania się, szczególnie przydatna, gdy chcemy kogoś zaskoczyć.
- *Hide* - ta umiejętność pozwala na natychmiastowe ukrycie się.
- *Jump* - zdolność do wykonywania długich skoków, przydatna, gdy na drodze stanie nam rozpadlina, a my nie mamy liny, by się przez nią przeprawić.
- *Climb* - umiejętność wspinania się na wysokie szczyty i urwiska.
- *Boats* - umiejętność pływania na wszelkiego rodzaju łodziach.
- *Perception* - umiejętność wypatrywania w terenie śladów i znaków.
- *Read* - czytanie (nie muszę chyba nic wyjaśniać).



- *Device* - umiejętność posługiwania się różnego rodzaju maszynami. Dobre przy rozmontowywaniu pułapek.

6. Ikona magii. Gra oferuje nam dwa rodzaje magii. Oprócz tej "zwyczajnej" polegającej na rzucaniu zaklęć, istnieją również tak zwane Słowa Mocy. Służą one do wezwania wielkich sił Śródziemia. Niestety, przynoszą efekt jednak jedynie wówczas, gdy odpowiednie Słowo Mocy zostanie użyte w odpowiednich okolicznościach. Użycie go w niewłaściwym miejscu nic nam nie da, a co więcej, nie będziemy mogli już go więcej wypowiedzieć, gdyż każde takie zaklęcie może być wykorzystane tylko raz. Słowa Mocy przyswajane są przez członków Drużyny automatycznie, bez wiedzy gracza, wystarczy tylko, że dana postać znajdzie się w odpowiednim miejscu. Sprawa wygląda inaczej, jeśli mówimy o konwencjonalnej magii. Po pierwsze, posługiwać się nią potrafią jedynie czarodzieje (Gandalf, Radagast, Saruman, Sauron) i potężne elfy. Po drugie, poszczególne zaklęcia mogą być rzucane dowolną ilość razy. Za każdym razem będzie się to jednak wiązało ze stratą 1/4 punktu życia, dlatego też mądrze jest oszczędzać siły na krytyczny moment. Czary dostępne w pierwszej i drugiej części **LORD OF THE RINGS** są nieco odmienne. Zapoznanie się z nimi pozostawiam jednak Graczom.

7. Ikona rozmowy. Pozwala na prowadzenie rozmów z napotkanymi postaciami. Dialog możemy prowadzić na trzy sposoby:

- *Recruit* - oferujesz komuś przyłączenie się do Drużyny.
- *Dismiss* - w wyprawie może brać udział maksymalnie dziesięć postaci. Jeśli chcesz którąś z nich usunąć, aby przyłączyć inną, użyj tej opcji.
- *Talk* - właściwa rozmowa. Wydaje się ona być, niestety, najsłabszym elementem gry. Dialog ogranicza się bowiem jedynie do wpisywania przez gracza pojedynczych haseł (np.: Saruman, News, Gondor) i czytaniu odpowiedzi. Sprawia to, iż czasami trudno jest trafić we właściwe słowo, aby dowiedzieć się czegoś istotnego.

8. Ikona zmiany przewodnika (nie ma tutaj nic do tłumaczenia).

9. (!) Ikona znajdująca się w tym miejscu spełnia odmienną role w **The Fellowship of the Ring** i w **The Two Towers**. W części pierwszej służy ona do przeglądania charakterystyk i umiejętności członków drużyny. W części drugiej natomiast pozwala ona na zgranie na dysk aktualnej rozgrywki, włączenie/wyłączenie dźwięku, itp.

10. Ikona wyjście. Umożliwia powrót do gry.

Kończąc, chciałbym jeszcze wspomnieć o mapie. Jest ona rysowana automatycznie. Aktualną pozycję Drużyny określa niewielki krzyżyk. Mapę możemy wywołać z klawiatury przez naciśnięcie klawisza "A", bądź też za pomocą ikony numer 9.

Fakt, iż po raz kolejny ktoś podjął próbę stworzenia gry opartej na "*Władcy Pierścieni*" świadczy, że książka ta wciąż cieszy się dużą popularnością. Czekając na część trzecią **LORD OF THE RINGS** może warto byłoby sięgnąć po pierwowzór - ci, którzy trylogii jeszcze nie czytali, aby ją poznać, zaś ci, którzy ją znają, aby nie zapomnieć.

Obie części dostępne są w wersji na "*peceta*". Na Amidze, jak na razie, zagrać można tylko w część pierwszą.

Piotr Orcholski





Producent: Infogrames

List, który otrzymałam od naszego znajomego prawnika, całkowicie mnie zaszokował. Donosił on, że mój drogi wuj Jeremiasz popełnił samobójstwo. Sporządzony w tej sprawie raport policyjny nie pozostawiał co do tego żadnych wątpliwości: mój krewny powiesił się. Po przeczytaniu tego listu przez pewien czas nie mogłam opanować rozdygotanych nerwów. Wkrótce jednak ten stan minął i zaczęłam zastanawiać się nad faktami. Było oczywiste, że na decyzję podjętą przez Jeremiasza wielki, niemalże chorobliwy wpływ miało Derceto. Ta stara, pełna skrzypiących mebli, posiadłość, z niezwykłymi opowieściami krążącymi wśród okolicznej ludności na jej temat, sekretnymi drzwiami w bibliotece, wiekowym zegarem, wszystkimi książkami o okultyzmie, które Jeremiasz tak lubił czytać, pomimo złego stanu swoich nerwów... Los okazał się surowy. Derceto, dom, który mój wuj tak kochał, zawładnął jego duszą i doprowadził w końcu do śmierci. Jestem o tym niemalże zupełnie przekonana, ale muszę mieć zupełną pewność.

MacCarfey, prawnik naszej rodziny, zaproponował, aby sprzedać posiadłość. Natychmiast zaprotestowałam. Z tym domem wiąże się zbyt wiele wspomnień, zarówno z mojego dzieciństwa, jak i tych ostatnich, tragicznych. Myślę, iż moim obowiązkiem jest zachować Derceto.

Muszę tam pojechać. Drżę na myśl o mrocznych korytarzach, ponurych i ciemnych obrazach. Jestem jednak przekonana, że wuj pozostawił coś, co być może umknęło uwadze policji, a co pozwoli wyjaśnić motywy jego czynu. List, dziennik, cokolwiek, ale ja to odnajdę i dowiem się prawdy. Mam bowiem wrażenie, że jest ona o wiele bardziej skomplikowana, niż chciałby tego raport policyjny. Modlę się, aby moje obawy były tylko wytworem mojej wybujałej wyobraźni, ale... Nikt, nigdy nie przekona mnie, że mój wuj był obłąkany. Zadaję jednak sobie pytanie: dlaczego, wierząc w to, co mówi policja, tuż przed popełnieniem samobójstwa Jeremiasz zablokował okno na strychu starą szafą? Czego się bał?

Emily Hartwood

Za pomocą tego oto listu firma **Infogrames** wprowadza nas w atmosferę tajemnicy i grozy nawiedzonego przez duchy domu - miejsca akcji jednego ze swoich najnowszych programów pt.: **ALONE IN THE DARK**. Należy on do bardzo modnej i prężnie rozwijającej się grupy gier przygodowych zdobywających ostatnio coraz szersze rzesze zwolenników wśród fanów zabawy przy komputerze. Coraz większa popularność tego gatunku jest zresztą uzasadniona i nie powinna nikogo dziwić. Gry przygodowe prezentują bardzo wysoki poziom wykonania i to zarówno od strony wizualnej i dźwiękowej, jak i pod względem dbałości o wierne odtworzenie szczegółów technicznych, historycznych, językowych (na przykład użycie slangu). Aby osiągnąć tak wysoki standard swoich wyrobów, firmy software'owe zatrudniają całe sztaby specjalistów od grafiki i animacji komputerowej, muzyków, ekspertów z różnych dziedzin: geografii, historii wojskowości i wielu innych. Wszystkie te działania zmierzają oczywiście w kierunku tworzenia coraz lepszych gier i zdobycia w ten sposób potencjalnych nabywców. Każdy nowo wypuszczony na rynek program musi pod jakimś względem (grafiki, oprawy dźwiękowej, bądź nowej koncepcji gry) wyróżniać się wśród swoich rywali. Tylko to może dać mu szansę bycia zauważonym i w konsekwencji osiągnąć sukces. Nie jest to jednak łatwe, gdyż konkurencja na rynku ***adventure games*** jest bardzo duża.





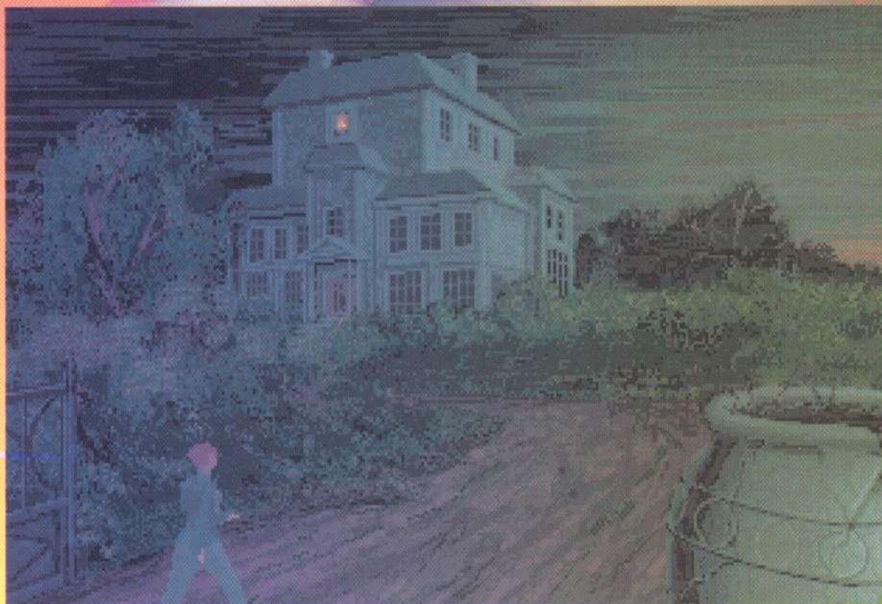
Nie tak dawno jeszcze zachwycaliśmy się ***Monkey Island*** oraz ***Eye of the Beholder***. Dzisiejsi liderzy na tym rynku, jak choćby dostępny na razie tylko w wersji na IBM PC, ***The Lost Files of Sherlock Holmes*** (prawdziwy gigant - potrzebuje 27 Mb wolnego miejsca na twardym dysku) poszli daleko do przodu. Najlepiej widać to na przykładzie grafiki. Obecnie nie wystarczają już statyczne obrazki ani puszczane po przejściu kolejnego etapu krótkie kadry imitujące film, jak to miało miejsce na przykład w ***Terminatorze***. Programiści i specjaliści od grafiki komputerowej coraz bardziej zmierzają obecnie do tego, aby to co tworzą, naprawdę przypominało film. Mogą nas o tym przekonać już pierwsze chwile spędzone z **ALONE IN THE DARK**. Nie tylko sama czołówka programu została wykonana w pełnej trójwymiarowej grafice imitującej film, ale cała gra. Poszczególne ekrany przedstawiające wnętrza pomieszczeń rezydencji, przypominają ni mniej, ni więcej tylko zdjęcia, na tle których porusza się nasz bohater. Mają one jednak tę przewagę nad zwyczajną fotografią, że posiadają trzeci wymiar, głębię, a ponadto za pomocą kontrolowanej przez nas postaci możemy w nie ingerować.

Duże wrażenie robi ilość użytych w grze barw i odcieni. Wystarczy zwrócić tylko uwagę na zachód słońca ukazany w czołówce czy wygląd drewnianego strychu. Taka grafika powinna stanowić wzór dla wszelkiego rodzaju gier. Nie można jej praktycznie nic zarzucić. Występuje tutaj cieniowanie obiektów, efekt rozproszonego światła oraz zdjęciowa wręcz dbałość o szczegóły, wszystko to razem perfekcyjnie dopracowane i wzbogacone przez 256 wspaniałych kolorów.

Troszeczkę słabiej, przynajmniej pod względem kolorystycznym, wypadają sylwetki naszych bohaterów. Ich bardzo mocną stroną są natomiast dwie rzeczy: wielkość i przede wszystkim płynność ich animacji. Wysokość danej postaci uzależniona jest od odległości, w jakiej znajduje się ona od aktualnie aktywnej kamery. Czasami wypełnia ona sobą cały ekran, kiedy indziej natomiast prawie nie można jej dostrzec. W miarę przybliżania bądź oddalania się, jej rozmiary ulegają zmianie. Dzieje się to jednak w sposób bardzo płynny, zupełnie tak, jak ma to miejsce w rzeczywistości. Nie występuje tutaj efekt skokowego powiększania lub zmniejszania obiektów znajdujących się w ruchu. Ten mankament często psuł cały, żmudnie wypracowany, proces płynnego przesuwania postaci. Didier Chanfray, który zajmował się w **ALONE IN THE DARK** animacją, poradził sobie z tym problemem bardzo dobrze, za co należy mu się uznanie.

Wspomniałem, że atmosfera gry utrzymana jest w konwencji horroru. Nastrój ten podtrzymywany jest nie tylko przez różne rodzaju stworzenia zamieszkujące dom oraz dziwne wydarzenia, których będziemy świadkami. Przede wszystkim nowatorski sposób, w jaki autorzy potraktowali problem perspektywy, a także bardzo niezwykłe ujęcia wnętrz rezydencji sprawiają, iż cały czas znajdujemy się w stanie napięcia. Wchodząc na przykład do małego kantorka położonego obok kuchni, widzimy postać naszego bohatera ukazaną na tle drzwi. Jest ona niezwykle wysoka, gdyż kamera, z której obserwujemy tę sytuację, umieszczona jest na poziomie podłogi i znajduje się prawie pod nogami bohatera. Jak wspomniałem ujęcie to obejmuje również drzwi, którymi weszliśmy do pomieszczenia. Jeżeli w tym momencie zatrzymamy się na chwilę, aby dokładniej przyjrzeć się temu widokowi, najczęściej nie mamy już szans, by odwrócić się i stawić czoła pojawiającemu się nagle w drzwiach zombi. To ujęcie bardzo przypomina sposób, w jaki niezapomniany Alfred Hitchcock budował w swoich filmach napięcie. On również pokazywał bohatera oraz to, co działo się za jego plecami. Widzowie widzieli zbliżające się niebezpieczeństwo, ale bohater nie miał już najczęściej czasu, aby zareagować na zagrożenie. **ALONE IN THE DARK** obfituje w tego rodzaju ujęcia, mocnych wrażeń na pewno więc nam nie zabraknie.

Atmosfera grozy jest również skutecznie podsycana przez odpowiednio dobrane efekty dźwiękowe. Autorzy postarali się, aby podobnie jak grafika, stały one na najwyższym poziomie. Skrzypienie otwieranej szafy, głuchy stukot naszych kroków, gdy przemierzamy puste pokoje czy pohukiwanie sowy - wszystko to obliczone zostało na jeszcze mocniejsze zaakcentowanie napięcia. Włączcie **ALONE IN THE DARK** późną nocą, kiedy wszyscy już śpią i posłuchajcie odgłosu spadających kropel wody, lub rozlegającego się gdzieś w ponurej rezydencji demonicznego śmiechu. Wówczas atmosfera horroru panująca w *Derceto* przeniesie się również trochę do waszego domu. Możliwości dźwiękowe **ALONE IN THE DARK** możemy w pełni wykorzystać jednak tylko pod warunkiem posiadania jednej z kilku wymienionych w programie kart muzycznych. Brak takiej karty pozwoli nam na uzyskanie jedynie niektórych efektów dźwiękowych, natomiast muzyki nie usłyszymy w ogóle.







Scenariusz gry, oparty na powieściowym cyklu grozy ***H.P. Lovercrafta***, skupia się wokół dziwnych wydarzeń mających miejsce w *Derceto* - rodzinnej posiadłości Hartwoodów. Ostatni jej właściciel, Jeremy Hartwood, zginął w niejasnych okolicznościach. Policja orzekła, iż było to samobójstwo, Nie zdołano jednak podać motywu, który pchnął zmarłego do tego czynu. Jego siostrzenica, Emily, postanowiła więc sama przeprowadzić powtórne śledztwo. W tym momencie rozpoczyna się nasza rola. Możemy wcielić się w rolę Emily bądź wynajętego przez nią detektywa - Edwarda Carnby. Wybór jednej albo drugiej postaci rzutuje na dalszą grę. Emily, która w dzieciństwie przebywała u wuja, lepiej zna rezydencję. Edward natomiast potrafi sprawniej posługiwać się bronią. Kierowanie wybranym bohaterem odbywa się z klawiatury. Używamy do tego celu kursorów, spacji oraz klawisza Enter. Kursory lewo i prawo powodują obrót postaci wokół własnej osi, zaś góra i dół ruch do przodu lub do tyłu. Powtórne naciśnięcie klawisza w górę zmusza naszego bohatera do biegu. Wciśnięcie klawisza Enter powoduje wyświetlenie ekranu informującego nas o przedmiotach będących w naszym posiadaniu oraz o dodatkowych, możliwych do wykonania przez bohatera czynnościach. Ekran ten podzielony jest na trzy części. W lewym dolnym rogu znajduje się okienko, w którym ukazany jest trójwymiarowy obraz danego przedmiotu. Możemy zobaczyć tam również stan naszej energii, ilość amuncji do karabinu lub pistoletu oraz ilość pozostałej w lampie nafty. W górnym okienku znajduje się spis posiadanych przez nas przedmiotów. Najechanie wskaźnikiem na któryś z nich i powtórne naciśnięcie Enter powoduje aktywizację okienka w prawym dolnym rogu. Wyszczególnione są w nim czynności, które możemy wykonać przy pomocy danego przedmiotu. Są to: użycie danego przedmiotu (*Use*), wyrzucenie go (*Throw*), odłożenie na bok (*Put*). Ponadto pistolet i karabin możemy przeładować (*Reload*), jeśli oczywiście mamy do nich naboje, a posiłki i napoje zjeść lub wypić (*Eat\Drink*). Po wybraniu danej czynności (również przez Enter) wracamy do głównego ekranu gry. Nasz bohater jest teraz gotowy do wykonania rozkazu. Aby położył na przykład książkę na podłodze naciskamy klawisz spacji. Trochę inaczej wygląda sprawa podczas używania broni strzeleckiej (łuk, pistolet, karabin). Po naciśnięciu spacji nasza postać przyjmuje postawę strzelecką umożliwiającą łatwiejsze celowanie; dopiero naciśnięcie kursora w górę powoduje oddanie strzału.

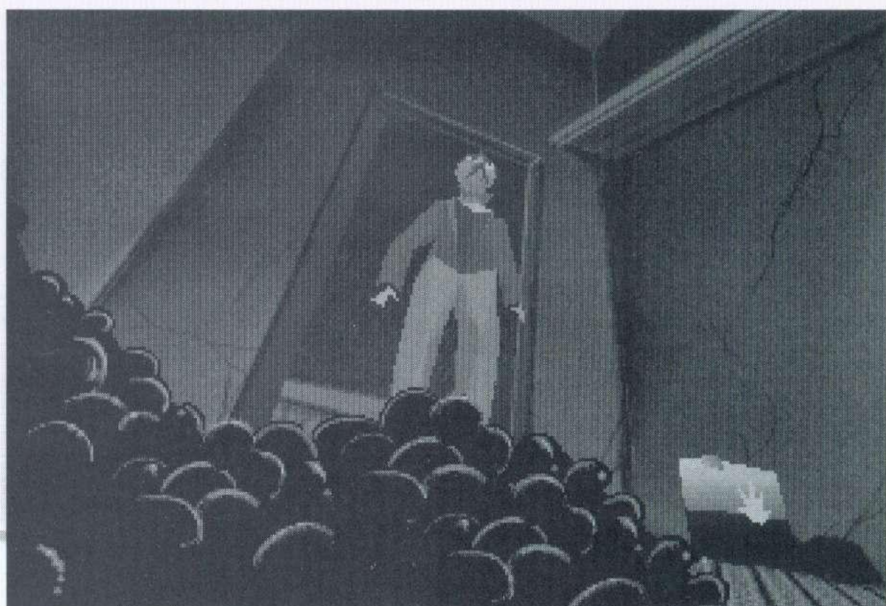
Gdy nie posiadamy żadnego przedmiotu, w górnym okienku znajduje się tylko opcja *Action*. Za jej pomocą możemy szukać i otwierać (*Open Search*) na przykład drzwi szuflady bądź szafy, popychać (*Push*) różne przedmioty, zamykać (*Close*), skakać (*Jump*) oraz walczyć (*Fight*). Wszystkie te czynności aktywuje się w ten sam sposób, jaki podałem wyżej. Przed drzwiami prowadzącymi do innych pomieszczeń nie musimy włączać opcji *OpenSearch*. Nasza postać sama je sobie otworzy. Należy tylko dokładnie nakierować ją i podejść do drzwi. Opcja *Fight* umożliwia nam walkę gołymi rękoma. Kombinacja spacji i kursorów powoduje zadawanie uderzeń pięścią lub kopnięcia. Wbrew pozorom jest to całkiem groźna broń. Zabicie przeciwnika zabiera wówczas trochę więcej czasu, możemy za to oszczędzać amunicję na groźniejszych wrogów. Najlepszy sposób na uporanie się z przeciwnikiem to przyprzeć go do ściany i nie pozwalając mu uciec,





cały czas zadawać ciosy. Nie będzie on wówczas zdolny do obrony. W ten sposób można dać sobie radę z większością mieszkańców *Derceto*. Niektórzy jednak, jak np. duch w bibliotece albo pirat, mogą zostać zabici tylko za pomocą specjalnej broni.

W rozwiązaniu zagadki bardzo pomocne okażą się pozostawione przez wuja Jeremiasza notatki i książki. Radzę je uważnie czytać, nie zwracając uwagi na ich objętość (niektóre są dosyć długie). Znajdują się w nich wskazówki i informacje, bez których ukończenie gry nie jest możliwe. Należy jednak uważać. Większość książek dotyczy okultyzmu i spraw związanych z duchami. Czytanie niektórych z nich może nawet zabić, o ile nie stoimy na ochronnym pentagramie.



Na zakończenie chciałbym podać parę praktycznych rad i wskazówek, które być może ułatwią trochę pomyślne zakończenie gry.

Należy bardzo dokładnie przeszukiwać wszystkie szafy, sekretarzyki i skrzynie w pomieszczeniach, do których trafisz. Niektóre potrzebne nam przedmioty mogą być ukryte wewnątrz innych (na przykład w wazonie znajduje się klucz). Wystarczy go rozbić i klucz jest nasz.

Wspomniałem wcześniej, że większość potworów można łatwo zabić. Nie lekceważ ich jednak. Często atakują one z zaskoczenia i pojawiają się w najbardziej nieoczekiwanych momentach. Gdy poczujesz się słabo szukaj apteczki pierwszej pomocy. W domu znajdują się dwie, obie schowane w szafkach w dwóch łazienkach położonych na I i II piętrze. Musisz być jednak bardzo szybki, gdyż tej drugiej pilnuje potwór z wanny. Energii dostarczą Ci również herbatniki, które znajdziesz w spiżarni obok kuchni.

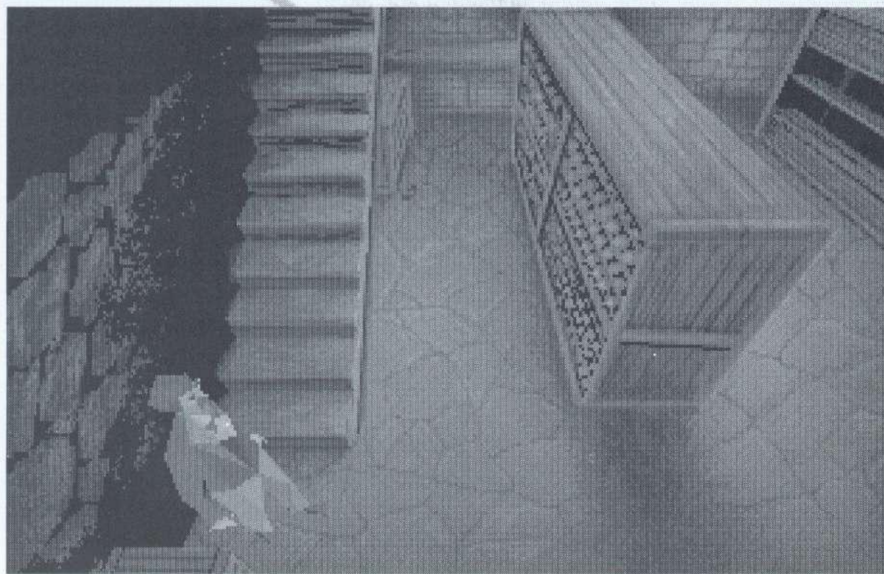
Napotkasz pomieszczenia, które są ciemne. Musisz mieć wówczas naftową lampę (stoi na stole na strychu) i oliwę. Lampę napełnij oliwą (*Use*), a następnie zapal za pomocą zapałek lub zapalniczki.

Schodów prowadzących z drugiego piętra na dół pilnują dwa potwory. Aby je unieszkodliwić, wystarczy tylko w figurkach stojących obok, umieścić lusterka (znajdziesz je w sekretarzyku w sypialni).

I jeszcze jedno - droga prowadząca do podziemi znajduje się w pracowni Jeremiasza (*Jeremy's study*). Aby ją otworzyć, należy na tarczy herbowej umieścić kawaleryjską szablę, schowaną w skrzyni w jednym z pokoi na drugim piętrze. Wówczas sofa przesunie się, ukazując wejście do tunelu.

ALONE IN THE DARK dostępny jest na razie tylko w wersji na IBM, co być może zmartwi posiadaczy Amigi i innych popularnych komputerów. Wysoki standard programu stawia duże wymagania przed naszym sprzętem. Musi to być co najmniej IBM 386 z kartą VGA oraz twardym dyskiem, na którym trzeba będzie wygospodarować około 6 Mb wolnego miejsca.

ALONE IN THE DARK, jak mało której z gier roszczących sobie prawo do miana "komputerowego horroru", udało się uchwycić atmosferę tajemniczości i czającego się zewsząd niebezpieczeństwa. Przy tym programie nie można się nudzić. Ale jednocześnie na pewno nie zapewni on relaksu. W ogóle, osobom mającym kłopoty z sercem nie proponowałbym tej gry, z wiadomych względów zresztą. Dla tych natomiast, którzy nie boją się ciemności, duchów i upiorów polecam spędzenie kilku godzin przed ekranem komputera, najlepiej w nocy, gdyż wówczas klimat **"Samotnego w ciemności"** lepiej wchodzi do krwi i zapewnia większą dawkę emocji.



Piotr Orcholski

SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP

DRODZY CZYTELNICY!!!

Zwracamy się do tych wszystkich, którzy pragnęli zamówić u nas gry lub pytali się, gdzie je można kupić. Specjalnie z myślą o Was otwieramy nasz SKLEP. Mamy nadzieję, że w ten sposób pomożemy Wam dotrzeć do upragnionych programów.

Oto zamieszczamy listę gier, którymi ŚGK dysponuje. Są to wersje oryginalne, wszystkie zaopatrzone w polsko-języczną instrukcję obsługi.

Jeśli zdecydujesz się kupić jakiś tytuł (możesz wybrać kilka), wówczas odszukaj odpowiedni blankiet na końcu ŚGK i prawidłowo go wypełnij. Wpisz numer zamawianej pozycji, jej pełny tytuł, ilość egzemplarzy, cenę gry oraz kwotę będącą sumą wpłaty.

Po opłaceniu rachunku na poczcie lub w banku (kiedy otrzymamy potwierdzenie o wpływie sumy na nasze konto) niezwłocznie zrealizujemy zamówienie.

UWAGA! Nie przyjmujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

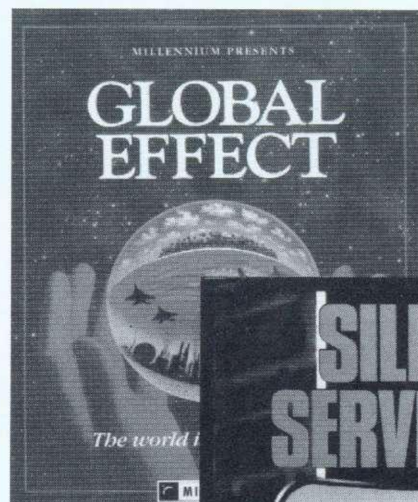
Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
1.	Aces of the Pacific	PC	Electronic Arts	3.5"	min. 386 SX, 2Mb, VGA	600.000,-
2.	AV-8B Harrier Assault	PC	Domark	3.5"	min. 386 SX, 2Mb	450.000,-
3.	AV-8B Harrier Assault	AMIGA	Domark	3.5"	1Mb	450.000,-
4.	Birds of Prey	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	*
5.	Birds of Prey	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	CGA, EGA, VGA	*
6.	Buzz Aldrin's Race into Space	PC	Electronic Arts	3.5"		*
7.	Car and Driver	PC	Electronic Arts	3.5"		390.000,-
8.	Castles II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	400.000,-
9.	Civilization	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	425.000,-
10.	Civilization	PC	MicroProse	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	450.000,-
11.	Fairy Tales	PC	Sierra	3.5"	VGA	470.000,-
12.	F117A	PC	MicroProse	3.5"	VGA	470.000,-
13.	Global Effect	PC	Millennium	3.5"; 5.25"	VGA	320.000,-
14.	Global Effect	AMIGA	Millennium	3.5"	1Mb	295.000,-
15.	Heroes of the 357th	PC	Electronic Arts	3.5"	640Kb, EGA, VGA, MCGA	275.000,-
16.	King's Quest V	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb, HDD lub 2 FDD	450.000,-
17.	King's Quest V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA, min. 10Mb HDD	550.000,-
18.	King's Quest V	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	495.000,-
19.	King's Quest VI	PC	Sierra	5.25"	VGA, min. 10Mb HDD	550.000,-
20.	King's Quest VI	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA, min. 10Mb HDD	600.000,-
21.	Larry I (SCI)	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	415.000,-
22.	Larry I (SCI)	AMIGA	Sierra	3.5"	1Mb	395.000,-
23.	Larry V	PC, MAC	Sierra	3.5"	VGA	590.000,-
24.	Larry V	PC	Sierra	3.5"	VGA	550.000,-
25.	Larry V	AMIGA	Sierra	3.5"	VGA	550.000,-
26.	Lure of the Temptress	AMIGA	Virgin Games	3.5"		*
27.	Lure of the Temptress	PC	Virgin Games	3.5"		*
28.	Magic Candle II	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	VGA	265.000,-
29.	Populous II	PC	Electronic Arts	3.5"	VGA	380.000,-
30.	Populous II	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	VGA	240.000,-

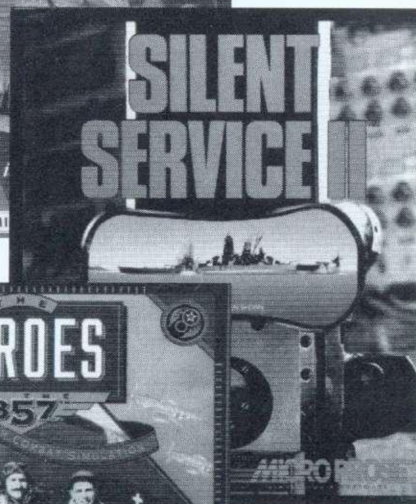


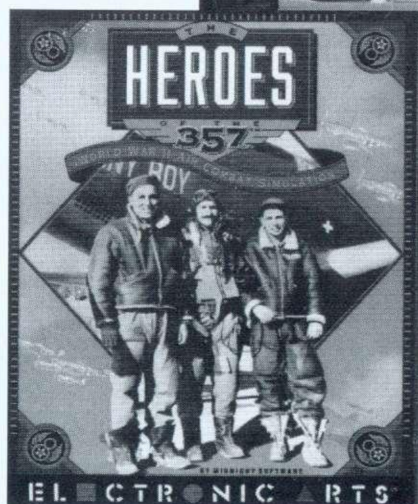
Świat GIER KOMPUTEROWYCH



SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP·SKLEP







Lp.	Tytuł	Format	Producent	Nośnik	Wymagania	Cena
31.	Powermonger	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	VGA	*
32.	Prince of Persia	PC	Domark	3.5"; 5.25"	Herc., EGA, VGA	90.000,-
33.	Quest for Glory III	PC	Sierra	3.5"		*
34.	Rome AD 92	AMIGA	Millennium	3.5"		*
35.	Rome AD 92	PC	Millennium	3.5"		320.000,-
36.	Railroad Tycoon	PC	MicroProse	3.5"	CGA, EGA (256 k.), MCGA, VGA	450.000,-
37.	Railroad Tycoon	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	425.000,-
38.	Silent Service II	PC	MicroProse	3.5"	CGA, EGA, VGA	450.000,-
39.	Silent Service II	AMIGA	MicroProse	3.5"	1Mb	425.000,-
40.	Steel Empire	PC	Millennium	3.5"; 5.25"	EGA, VGA	295.000,-
41.	Steel Empire	AMIGA, ST	Millennium	3.5"	1Mb	275.000,-
42.	Theatre of War	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	2Mb (SVGA), 640Kb (VGA)	200.000,-
43.	Two Tower	PC	Electronic Arts		VGA	350.000,-
44.	Ultima VII	PC	Electronic Arts		VGA	*
45.	Ultima Underworld	PC	Electronic Arts		VGA	*
46.	Wing Comamander II	PC	Electronic Arts	3.5"; 5.25"	386 SX, 2Mb, VGA	550.000,-
47.	Wings of Fury	PC	Domark	3.5"	Herc., EGA, VGA	90.000,-
	PROGRAMY UŻYTKOWE					
48.	DeLuxe Paint IV	AMIGA	Electronic Arts	3.5"	1Mb	700.000,-
49.	DeLuxe Paint AGA	A1200	Electronic Arts	3.5"	1Mb	800.000,-
50.	ETeacher (angielski)	PC	Nachlik	5.25"		295.000,-
51.	ETeacher (niemiecki)	PC	Nachlik	5.25"		295.000,-
52.	ETeacher (francuski)	PC	Nachlik	5.25"		295.000,-
53.	Kid Pix	AMIGA	Broderbound	3.5"	1Mb	*
54.	Kid Pix	PC	Broderbound	3.5"	EGA, VGA	325.000,-
55.	Pitagoras Matura	PC	Nachlik	5.25"		295.000,-
56.	Pitagoras	PC	Nachlik	5.25"		295.000,-
57.	Ort 345 (ortografia)	PC	IPS CG	3.5"; 5.25"		120.000,-



Producent: Raven Software

Gra **BLACK CRYPT** firmy **Raven Software** w powszechnej opinii uchodzi za jedną z lepszych gier typu *Dungeon Master*. Jest ona połączeniem gry labiryntowej z grami typu role-playing. Gry tego rodzaju (***Dungeon Master***, ***Chaos Strikes Back***, ***Eye of the Beholder*** itd.) charakteryzują się swoistą akcją, która sprowadza się do wykonywania określonych zadań, przy czym najpoważniejszą przeszkodą jest przebrnięcie przez rozbudowany system labiryntów.

Teraz kilka słów na temat fabuły i stojącego przed nami zadania. Otóż w miejscu zwanym "*Czarną Kryptą*" przed dziesięcioma laty odbyła się wielka bitwa. Zbuntowany, krnąbrny mag Estoroth Paingiver (wzruszające nazwisko, w wolnym tłumaczeniu: "*Zadający Ból*") został przeniesiony przez grupę czterech ludzi do innego wymiaru (co zresztą przypłacili oni życiem). Lata mijały, pamięć o okrutnych czynach Estorotha powoli zanikała, gdy nagle mędrcy odkryli, że szczelina w czasie, przez którą przeniesiono Estorotha, powoli zaczyna się otwierać, a czar paraliżujący jego armię stopniowo ulega osłabieniu. Dla wszystkich jest oczywiste, że nadchodzą ciężkie czasy... Rada mędrców zebrana w "*Sali Czterech Pór Roku*" podjęła decyzję o nowej wyprawie, która ma definitywnie zażegnać niebezpieczeństwo...

Pierwsze wrażenie po uruchomieniu gry jest bardzo dobre. Staranna grafika postaci oraz dopracowany graficznie ekran prezentują naprawdę wysoki poziom - duże brawa dla grafików. W porównaniu do innych programów (choćby ***Might & Magic III***) podczas gry w **Black Crypt** oko nie męczy się - właśnie dzięki wysmakowaniu stylistycznemu ekranu. Całe szczęście, że są jeszcze graficy komputerowi, którzy podczas rysowania nie wyznają zasady: *każdy piksel w innym kolorze*. Rzeczą szczególnie przykuwającą wzrok są magiczne pola (to zasługa raczej programistów), chociaż wydawałoby się, że byłoby lepiej, aby pasowały do gry typu science-fiction.

Nieco mniej korzystnie prezentuje się plecak. Jego obsługa może początkowo sprawiać trochę kłopotów, z czasem jednak można się do niej przyzwyczaić i wtedy okazuje się całkiem prosta. Nowością w plecaku jest warstwowy sposób przedstawiania przedmiotów, które postać nosi na sobie. Mamy trzy warstwy: zewnętrzną (na spodnie, zbroje, bronie), wewnętrzną (bielizna, bracersy itp.) oraz trzecią warstwę na przedmioty dodatkowe (bransolety, pierścienie, amulety). Jest to ciekawa innowacja, jednak w końcowym efekcie stan posiadania postaci jest mało czytelny - widzimy przecież tylko jedną warstwę. Szczególnie podczas bardziej zaawansowanych operacji na plecaku (robienie "porządków", przenoszenie przedmiotów między postaciami) system ten nie sprawdza się za dobrze.

Nowością jest także sposób przechowywania przedmiotów w plecaku. Przedmioty te przechowuje się w sakwach, skrzyniach, mieszkach, kufrach, przy czym każdy z wyżej wymienionych przedmiotów ma inną pojemność. Tak więc "warstwowość" obsługi plecaka rozciąga się także na przenoszone przedmioty. O ile na początku zabawa z różnymi pojemnościami skrzyń czy mieszków może sprawiać odrobinę radości (choć czy ktoś widział facetów wyruszających na wyprawę z całym wozem meblowym?), to tu również z czasem zaczyna irytować fakt, że nie mamy "na pierwszy rzut oka" rozeznania w przedmiotach posiadanych przez postać. Drażniące są także pewne niekonsekwencje: o ile skrzyni (rzecz duża) nie można włożyć w miejsce mieszka (rzecz mała), to nie mając skrzyni, nijak nie da się włożyć w jej miejsce mieszka.

Bardzo efektowne jest wybieranie czarów z księgi. Przed nami pojawia się "prawdziwa" księga, w której niedostępne czary zapisane są runami. Postać może się nauczyć dostępnych czarów, zaś samo rzucenie czaru odbywa się już bez pomocy księgi - czary są po prostu wypisane na ekranie. Jest to wygodne i szybkie rozwiązanie.

Istnieją trzy grupy czarów: kleryczne, druidyczne i czarnoksięskie. W ramach każdego z typów magii mamy pięć poziomów zaawansowania, a na każdym z poziomów 4 czary. Łącznie istnieje więc 60 czarów, co jak na grę, w której nie ma strategicznie rozgrywanych bitew, jest ilością w pełni wystarczającą.

Dużym ułatwieniem podczas grania jest czar *WIZARD SIGHT*. Podczas jego trwania każda pozycja, w której znajduje się drużyna, jest nanoszona na mapę. Ten tak zwany ***auto-mapping*** zwalnia nas od konieczności żmudnego rysowania przebytej drogi na kartkach papieru. Należy jedynie pamiętać o okresowym rzucaniu czaru *WIZARD SIGHT*, bowiem czas jego działania jest ograniczony. Zresztą takie rozwiązanie wydaje mi się dziwne - często korzystam z różnych map i robię to bez pomocy magii. Lepsze byłoby chyba mapowanie włączone na stałe (lub od momentu zdobycia przez członka drużyny umiejętności mapowania, jak to było w ***Might & Magic***).

Do paru wymienionych już drobnych usterek dołożyłbym jedną wadę, a właściwie WADĘ (choć ktoś może powiedzieć, że się czepiam). Otóż pojąć nie mogę, jak można było wpaść na pomysł, aby komunikaty w grze przepływały wzdłuż ekranu!!! Dobrze jeszcze, że pojedynczy komunikat nieco zwalnia pośrodku. W przypadku






CARAHUE
POISON CLOUD
POISON CLOUD
ARAGOR
MEGIL
CARAHUE
KARIZE


CARAHUE
POISON CLOUD
POISON CLOUD
ARAGOR
MEGIL
CARAHUE
KARIZE


MEGIL
CHAOS
SWARM
CHAOS
CHAOS
SWARM
ARAGOR
MEGIL
CARAHUE
KARIZE




CARAHUE
ARAGOR
MEGIL
CARAHUE
KARIZE



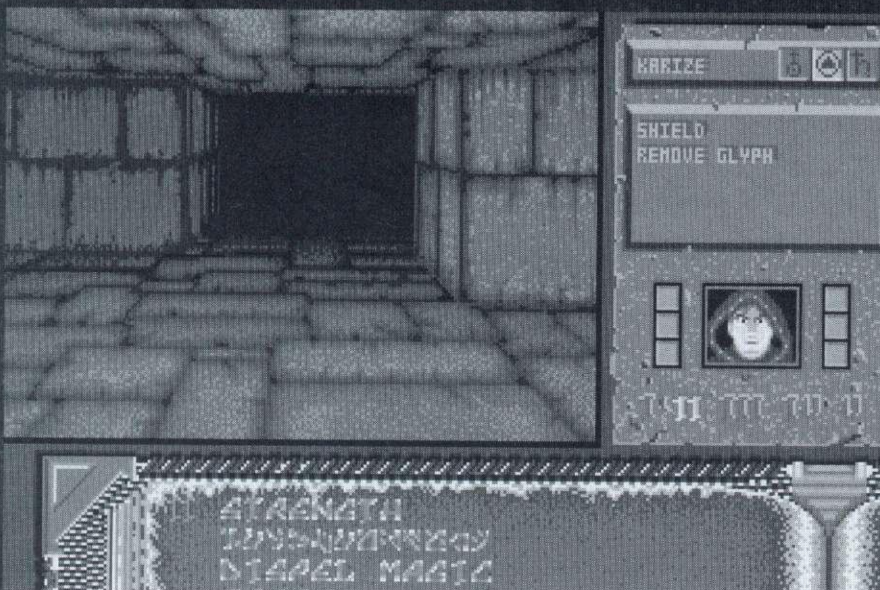
szeregu informacji mamy naprawdę piękny scrolling jak z dema - szkoda tylko, że nieczytelny. Do tego niektóre komunikaty wyświetlane są nieruchomo mając w tle te "przepływające"! To już chyba rekord, który można porównać do sytuacji, gdy biedny Anglik tonący w chińskiej rzece jest pouczany przez miejscowego wieśniaka, jak po chińsku krzyczeć "Help". W pewnych sytuacjach ważna jest przede wszystkim informacja i nic nie powinno zakłócać jej sensu. Przy tak przemyślanym programie tego typu wpadka...

Black Crypt pozwala na nagranie 2 stanów gry. Umożliwia to (zwłaszcza, gdy obawiamy się o życie drużyny lub gdy nie jesteśmy pewni, czy w danym momencie podjęliśmy odpowiednią decyzję) na zachowanie kopii bezpieczeństwa. Zgrywanie odbywa się na szczęście stosunkowo szybko, tak że operację tę można wykonywać często, unikając półgodzinnych przerw na kawę.

To tyle na temat obsługi programu. Grę rozpoczynamy standardowo, poprzez opcję tworzenia drużyny. Zgodnie z dorobioną do **Black Crypt** legendą, drużyna składa się z czterech przedstawicieli różnych bractw: wojowników (jako jedyni nie mogą rzucać czarów), duchownych, czarnoksiężników i druidów. Możemy jedynie określić poszczególne parametry opisujące daną postać, nadać jej nowe imię i wybrać rysunek twarzy. Gracz nie ma więc możliwości doboru drużyny według swego uznania. No, ale legenda wszystko tłumaczy. System gry w **Black Crypt** nie jest rozbudowany. Każda z postaci posiada swoją klasę (zawód), zdobyte doświadczenie, ilość *"hitpointsów"* oraz następujące cechy: siłę, mądrość, inteligencję, budowę fizyczną oraz zręczność. Prócz tego postacie mogą być głodne, spragnione, zmęczone, chore, zatrute itp. Stosunkowo prosty system nie pozwala na to, co zwolennicy gier AD&D lubią chyba najbardziej: na stopniowe, wielostronne rozwijanie postaci. Tym niemniej w grach typu "chodź i opukuj ściany" takie uproszczenie nie jest rażące.

Sam przebieg gry stanowił dla mnie rozczarowanie. Nie lubię po prostu gier, w których trzeba dojść do dziesiątego poziomu po to, by przełączyć dźwignię usuwającą ścianę na poziomie trzecim, za którą jest klucz do drzwi na poziomie szóstym. W **Black Crypt** naszym przeciwnikiem wcale nie są monstra, których jest stosunkowo niewiele (wśród 28 poziomów są i takie, na których nie ma żadnego stwora lub jest jeden czy dwa), ale labirynty i sieci powiązań między poziomami. Klasycznym przykładem może już być poziom drugi, przez który trzeba przebrnąć, by zdobyć *ogre blade* (ostrze ogrów) znajdujące się na poziomie... pierwszym, a służące do zabicia potwora broniącego wejścia na poziom... drugi! Prawdę mówiąc, wolę tak popularne ostatnio w kraju krzyżówki...

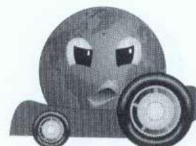
Dobry scenariusz gry powinien przypominać książkę: siadam i czytam, jestem prowadzony przez autora przez różne zawiłości akcji. Scenariusz gry komputerowej powinien zezwalać na pewną swobodę wyboru, jednak nie można dopuścić do sytuacji, w której przeczytanie np. strony piątej wymaga wcześniejszego przeczytania strony dziesiątej! A propos wyboru. Podobnie jak większość gier AD&D, zdarzenia w **Black Crypt** są ściśle uporządkowane. Innymi słowy, istnieje tylko jedna droga, którą należy przebyć, by wypełnić zadanie, a gdybyśmy spróbowali ponownie wystartować od początku gry, wtedy okaże się, że w tych samych miejscach czekają na nas te same przeszkody. Jest to przykład gry tzw. "jednorazówki".



Zwolennicy bitew zbytnio nie powalczą. I to nie tylko ze względu na małą ilość potworów. Świetnie rozwiązany system rzucania czarów pozwala *pruć* nimi niczym z karabinu maszynowego. Satysfakcją może być odnajdywanie zagubionych gdzieś w labiryntach *"Czarnej Krypty"* ksiąg magii i samo rzucanie czarów - zwłaszcza, że niektóre z nich są naprawdę ładnie animowane. Pod względem scenariusza gra jest według mnie nieudana, brakuje w niej również czegoś, co określa się mianem atmosfery. Taką atmosferę miał na przykład ***Eye of the Beholder***, kiedy odgłosy wydawane przez pająki za ścianą przyprawiały o dreszcze. Być może w przypadku **Black Crypt** jest to wina właśnie dźwięku, który nie dorównuje w najmniejszym stopniu jakości grafiki. Mamy zresztą do czynienia jedynie z pojedynczymi odgłosami, brak jest jakiegokolwiek motywu muzycznego.

Podsumowując: graficznie **Black Crypt** jest grą bardzo wysmakowaną, po prostu miłą dla oka. Sposób obsługi programu wskazuje, że ktoś nad nim jednak myślał, co w programach na Amigę nie zdarza się zbyt często. W minimalnym stopniu występuje dźwięk i sprowadza się do raczej standardowych efektów. Natomiast sama fabuła i *"grywalność"* to rzeczy, które okazały się najsłabszą stroną gry. Na zasadzie *"a ja to i tak ukończę!"* można dojść do końca, chyba jednak nie o to chodzi. Tak więc **Black Crypt** budzi we mnie mieszane uczucia, ale... *de gustibus non disputandum est.*

Jarosław Chrostowski



GRAND PRIX UNLIMITED

Producent: Accolade

Idea wyścigów samochodowych narodziła się prawie równocześnie z powstaniem pierwszych automobilów. Jej urzeczywistnieniem są rozgrywane obecnie na całym świecie różnego rodzaju rajdy. Najbardziej popularną ich formą są oczywiście zawody Formuły 1. Od lat cieszą się one niesłabnącą popularnością wśród miłośników samochodów. O tym, jak wielkie zainteresowanie budzi ten sport, świadczy fakt, iż niezmiennie każdy wyścig ściąga na trybuny tłumy widzów, a startujący w zawodach kierowcy należą do najlepiej zarabiających sportowców na świecie. Koncerny samochodowe, i zresztą nie tylko one, gotowe są zapłacić olbrzymie sumy pieniędzy, aby to właśnie bolid z ich znakami firmowymi jako pierwszy przekroczył linię mety. Poniesione koszty zwracają się jednak i to z olbrzymim zyskiem. Zawody Formuły 1 ze względu na swoją popularność zapewniają bowiem wspaniałą reklamę, a jak wiadomo, jest ona dźwignią handlu.

Z reklamy tej korzystają częściowo również firmy software'owe. Mogą one liczyć na to, że wyroby ich, tematycznie powiązane z wyścigami tych najszybszych samochodów świata, także będą cieszyły się powodzeniem. Znaczenie ma tutaj również fakt, iż nie wszyscy mogą sobie pozwolić na luksus obejrzenia takiej imprezy "na żywo". Dlatego też (tak, wszyscy zgadliście, brawo!), jedyne wyjście, jakie nam pozostaje to, oczywiście, komputer z odpowiednim programem. Tym "odpowiednim" w naszym przypadku jest **GRAND PRIX UNLIMITED** firmy **Accolade**. Ze wszech miar zasługuje on na miano symulatora z prawdziwego zdarzenia. Autorzy postarali się o jak najlepsze odtworzenie realiów prawdziwych zawodów. Treningi przed startem, niepewność o pogodę i związane z tym pytanie: *jakie założyć opony*, w końcu obawa przed bardzo silną konkurencją i złość, gdy na ostatnich metrach zostaniemy wyprzedzeni.

Wszystkie te elementy znajdziecie w **GPU**. Program daje graczom także możliwość tworzenia własnych torów, co znacznie pomogło w urozmaiceniu gry. Nawet najbardziej zatwardziałemu fanatykowi Formuły 1 znudzą się bowiem w końcu wciąż te same trasy.

Po załadowaniu gry ukazuje nam się ładna plansza tytułowa z pędzącym bolidem na pierwszym planie. Chwilę później widzimy już główne menu. Składa się ono z trzech części: *WORLD CHAMPIONSHIP*, *SINGLE RACE* oraz *ARCHITECT*. Zacznijmy od środkowej opcji. Za jej pomocą możemy wziąć udział w pojedynczym wyścigu na dowolnie wybranym torze. **GPU** oferuje nam blisko 20 tras, jest więc z czego wybierać. Od nas zależy także ustalenie warunków pogodowych, w jakich odbędzie się wyścig, ilości rywali biorących w nim udział, no i oczywiście liczby okrążeń do pokonania. Z tych trzech parametrów najważniejszy jest pierwszy. Do wyboru mamy pogodę słoneczną (*Sun*), mżawkę (*Mist*) i deszcz (*Rain*). O ile jazda w pogodnym dniu nie sprawia większych kłopotów, to ściganie się na mokrym torze wymaga już niezłego treningu. Opanowanie poślizgów na pewno sprawi dużo kłopotów. Pomocne okażą się wprawdzie tutaj specjalne hamulce i ogumienie przystosowane do mokrego toru, ale i tak będziecie mogli mówić o szczęściu, jeśli w ogóle dojedziecie do mety.

Przed wyścigiem możemy obejrzeć tor z lotu ptaka (opcja *TOUR*), jak również odbyć na nim trening (*PRACTICE*). Pozwala to na bliższe zapoznanie się z trasą i jest bardzo pomocne, gdy na danym torze startujemy po raz pierwszy. Ważną sprawę stanowi wybór bolidu. **GPU** oferuje nam pięć samochodów, które różnią się między sobą osiąganymi prędkościami, przyspieszeniem, itp. Najlepsze z nich to oczywiście bolidy firm ***McLaren-Honda*** i ***Williams-Renault***, na których w ostatnich latach zdobywano mistrzowskie tytuły. Pomiędzy nimi a resztą pojazdów można wyczuć zauważalną różnicę w osiągach.

Drugą z oferowanych w głównym menu możliwości jest opcja *WORLD CHAMPIONSHIP*. Pozwala ona na wzięcie udziału w mistrzostwach świata, w którymś z proponowanych nam sezonów: 1990, 1991 lub 1992. Po wybraniu jednego z nich, komputer przedstawia listę torów, na których będą odbywać się kolejne eliminacje. Gracz może również tworzyć swoje własne zestawy tras, do czego służą funkcje *MODIFY* oraz *NEW*. Pewnym utrudnieniem podczas rozgrywania mistrzostw świata jest fakt, że komputer losowo generuje warunki pogodowe. Istnieje więc możliwość, że na dwadzieścia startów, dziesięć odbędzie się w deszczu lub mżawce.

Autorzy programu wprowadzili do **GPU** wiele funkcji, które umożliwiają graczom zmianę parametrów technicznych zarówno samego bolidu, jak i toru. Wgląd w stan naszego samochodu uzyskujemy przez naciśnięcie klawisza *F2*. Na



ekranie ukazuje się wówczas tabela z danymi technicznymi pojazdu. Patrząc od dołu są to:

- *GEARS* - na wykresie tym uwidoczniona jest zależność pomiędzy obrotami silnika, a osiąganą na danym biegu maksymalną prędkością. Stanowi to dla nas wskazówkę, na ile możemy sobie pozwolić w przeciąganiu momentu, w którym powinna nastąpić zmiana biegu na wyższy. O ile zatem optymalnie powinno to mieć miejsce przy ok. 12000 obrotów na minutę to, jak widzimy z tabeli, śmiało możemy pozwolić sobie na dodatkowe 1000 obrotów luzu bez obawy, że zatrzemy silnik. Pozwoli nam to na uzyskiwanie większych przyspieszeń koniecznych w czasie wyprzedzania (zupełnie tak samo, jak w małym Fiacie). Ciekawostką jest możliwość ingerowania w podane na wykresie krzywe. W ten sposób możemy dowolnie zmieniać osiągi silnika na danym biegu. Tak więc istnieje możliwość jazdy na "dwójce" do 150 mil/h lub nawet więcej, podczas gdy norma wynosi 110 mil/h. Tak drastyczne zmiany nie wpływają jednak dobrze ani na pracę silnika podczas jazdy, ani na osiągane przez nas przyspieszenia. Będą one bowiem duże, gdy "wejdziemy" już na wysokie obroty, ale osiągnięcie ich zabierze silnikowi znacznie więcej czasu, niż przy normalnym ustawieniu parametrów pracy. Niewielkie zmiany mogą niemniej jednak korzystnie wpłynąć na jego pracę.

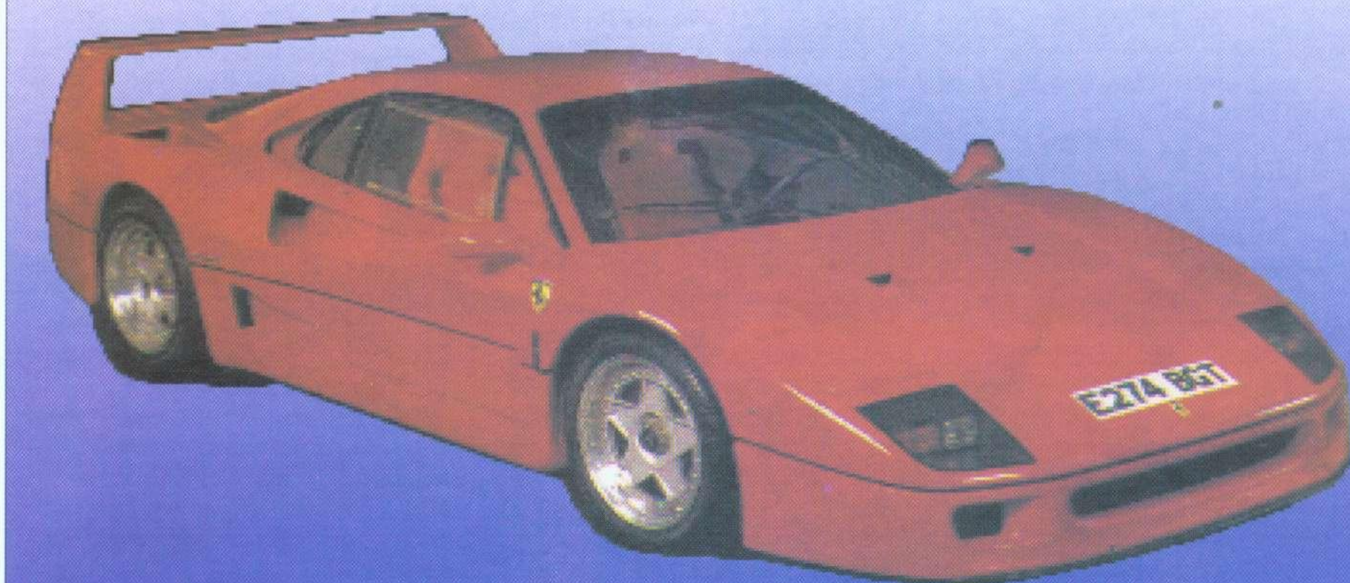
- *TIRES* - za pomocą tej opcji dokonujemy zmian w rodzaju używanego ogumienia. Program przewiduje 5 różnych rodzajów opon: od przeznaczonych na mokrą nawierzchnię do odpowiednich na suchy tor. Dobór właściwego ogumienia jest bardzo ważny. Praktycznie jest niemożliwym ukończyć wyścig w czasie deszczu na "*suchych*" oponach. "*Mokre*" natomiast, użyte na suchej trasie, znacznie ograniczają prędkość naszego bolidu. W trakcie jazdy będziemy musieli liczyć się również z faktem, że opony ulegają zużyciu. Te najlepsze, przeznaczone do jazdy w słoneczny dzień, mają tendencję do zdzierania się już po kilku okrążeniach. Nieodzowne stają się wówczas częste wizyty w boksie.

- *WINGS* - pod tym terminem kryją się osłony aerodynamiczne naszego bolidu (tłumacząc dosłownie są to "skrzydełka"; podobne występują w podpaskach ALWAYS, spełniają tam jednak nieco odmienną funkcję). Odpowiednie ich ustawienie zapewnia pojazdowi odpowiednią przyczepność do podłoża w czasie wykonywania skrętów i umożliwia osiąganie większych prędkości maksymalnych. Najlepszym rozwiązaniem jest pozostawienie "skrzydełek" w pozycji neutralnej. Stanowi ona wygodny kompromis między prędkościami uzyskiwanymi przez nas na prostych i w czasie skrętów.

- *RADIUS-STEERING* - opcja ta pozwala na zmianę kąta skrętu kół. Im większy kąt, tym ostrzejszy zakręt nasz bolid może wykonać. Jednocześnie wzrasta jednak prawdopodobieństwo poślizgu i wypadnięcia z trasy. Wbrew pozorom opcja ta nie jest tylko zabiegiem kosmetycznym. Bez odpowiedniego ustawienia kąta skrętu kół pokonanie niektórych torów może przysporzyć znacznych trudności. Wiele zakrętów jest tak ostrych, że zmieszczenie się w nich, jadąc nawet z minimalną prędkością, stanowi poważny problem

- *BREAKES* - opcja ta pozwala na wybór hamulców. Ich rodzaj uzależniony jest od panujących warunków atmosferycznych. Na mokry tor najlepiej nadają się hamulce "*miękkie*" (*soft*). Zmniejszają one prawdopodobieństwo wejścia w poślizg, wydłużając jednak przez to drogę hamowania. Na suchą nawierzchnię odpowiedniejsze są "*twarde*" hamulce (*hard*). Wytracanie prędkości następuje wówczas błyskawicznie, umożliwiając hamowanie niemalże na samym zakręcie. Ich wadę stanowi natomiast fakt, że mogą się przegrzać, a wówczas ich skuteczność zmniejsza się.

- *VIEW* - ta ostatnia opcja nie ma bezpośredniego wpływu na nasz





samochód. Umożliwia ona zmianę kąta, z którego będziemy widzieli trasę wyścigu.

Wszystkie te parametry dotyczą niejako strony technicznej samochodu. Pozostałe, to znaczy dźwięk, grafikę, systemy sterowania - ustalamy za pomocą tabeli wywoływanej za pomocą klawisza *F1*. Podane wskaźniki, patrząc od góry to:

- *DETAIL LEVEL* - pozwala na zmianę jakości "obsługiwanej" przez komputer grafiki. Użycie tej opcji jest niezbędne, gdy nasz komputer ma zbyt małą "moc", aby płynnie animować wszystkie ruchome i nieruchome obiekty. Powstaje wówczas efekt skokowego przesuwania obrazu, który znacznie obniża jakość gry. Aby poprawić płynności animacji, należy wówczas zmniejszyć ilość występujących na ekranie elementów grafiki.

- *MUSIC, SOUNDS* - na temat muzyki, którą słyszymy w **GPU**, nie można powiedzieć nic więcej, poza tym, że w ogóle jest. Lepiej prezentują się natomiast efekty dźwiękowe. Sygnał startowy jest wyraźny, a odgłosy pracy silnika przypominają te słyszane w rzeczywistości; pisk opon brzmi wprawdzie trochę jak pisk kredy o tablicę, ale ogólnie oprawa dźwiękowa w **GPU** stanowi krok naprzód w porównaniu z innymi symulatorami Formuły 1, które miałem możność oglądać (i słyszeć).

W okienku niżej możemy sprawdzić za pomocą jakiego urządzenia kierujemy samochodem (klawiatura, joystick), natomiast kolejne cztery służą do ułatwienia sobie gry.

- *TRACK MAP* - po włączeniu tej opcji w lewym rogu ekranu pojawia się mapa trasy z zaznaczonymi pozycjami bolidów. Nasz samochód oznaczony jest przez migający punkt.

- *LANE CONTROL* - najbardziej chyba przydatna pomoc w grze. Po uaktywnieniu tego okienka komputer przejmuje rolę kierowcy i od tej pory sam prowadzi samochód. Nam natomiast pozostaje jedynie rola obsługi pedału przyspieszenia i hamulca. Opcja ta jest niezwykle wygodna, szczególnie dla początkujących graczy, opanowanie techniki "ręcznego" skręcania zajmuje bowiem wiele czasu i nie należy do najłatwiejszych zadań. Na każde naciśnięcie klawisza, bądź ruch joystick'a, bolid reaguje bardzo ostro, tak że płynne pokonanie zakrętu jest prawie niemożliwe. Stanowi to chyba jedyną większą wadę programu. **GPU** zajmowałem się kilkanaście dni i mimo to, przy wyłączonej opcji *LANE CONTROL*, potrafiłem przejechać jedynie prosty odcinek drogi. Nie wiem, czy tak poważne utrudnienie w prowadzeniu bolidu było zamierzone przez autorów programu. Możliwe, że w ten sposób chcieli dać oni graczowi, który opanuje tę sztukę, tym większą radość ze świeżo zdobytych umiejętności. Niemniej jednak, jeśli kierowanie samochodem Formuły 1 naprawdę jest tak trudne, jak to przedstawiono w **GPU**, to kierowcy startujący w tych wyścigach należą rzeczywiście do światowej czołówki. Wróćmy jednak to głównego tematu. Komputer, prowadząc nasz bolid, zawsze wybiera dla niego optymalny tor pokonywania zakrętów, a to oznacza, że z reguły trzyma się środka trasy. Mówię z reguły, gdyż mamy możliwość nieznacznie ingerować w prowadzenie pojazdu, rozpoczynając na przykład zakręt nieco wcześniej, niż zrobiłby to komputer. Poważnym ograniczeniem tej opcji jest fakt, że nie możemy skorzystać z pomocy boksu, komputer nie chce bowiem zjechać z toru na pobocze prowadzące do *pitstopu*, cały czas trzymając się głównej trasy wyścigu. Tak więc, aby dostać się do boksu, należy tuż po pojawieniu się tablicy informującej o zbliżaniu się do punktu serwisowego wyłączyć funkcję *LANE CONTROL*. Po dokonaniu niezbędnych napraw możemy znów ją uaktywnić.

- *AUTO-SHIFT* - opcja ta pozwala na włączenie lub wyłączenie automatycznej skrzyni biegów. Zmiany biegów przy ręcznej skrzyni biegów dokonujemy za pomocą klawiszy A i Z, a jeśli używamy joysticka - przez naciśnięcie *"FIRE"*.

- *REARVIEW* - włączenie wstecznego lusterka.

GPU posiada również kilka interesujących ciekawostek. Pierwszą z nich jest możliwość obejrzenia (tzw. *INSTANT REPLAY* wywoływany przez klawisz *F3*) kilkunastu ostatnich sekund wyścigu z różnych kamer umieszczonych na torze, to znaczy: z lini startowej, z kamer rozmieszczonych wzdłuż trasy, z "lotu ptaka" oraz z aut innych kierowców. Natomiast za pomocą opcji *VIEW YOUR CAR* (*F4*) możemy dokładnie przyjrzeć się swojemu samochodowi.

Wspomniałem na początku, iż program pozwala graczom na tworzenie własnych torów. Opcja *ARCHITECT*, która służy do tego celu, jest rozbudowana w takim zakresie, że można by jej poświęcić kilka następnych stron. Sama ilość różnego rodzaju obiektów, z których buduje się tor, przyprawia o mały zawrót głowy. Jest ich około 70, a każdy z nich można jeszcze obracać dookoła własnej osi, co w sumie daje nam liczbę prawie 280 różnych rodzajów zakrętów, prostych, znaków drogowych, budynków, itp. Aby ułatwić nam pracę nad własnymi trasami, autorzy wprowadzili możliwość obejrzenia każdego fragmentu toru w dziesięciokrotnym powiększeniu, przyjrzenia się danemu obiektowi ze wszystkich stron, czy swobodnego "przelotu" nad całą trasą oraz wiele innych możliwości. W sumie, rola budowniczego stanowi prawie tak samo wciągającą zabawę, jak udział w wyścigu.

Grand Prix Unlimited posiada wszelkie cechy dobrze zrobionego symulatora: grafikę stojącą na wysokim poziomie, zadawalającej jakości oprawę dźwiękową i wierne odwzorowanie realiów Formuły 1. Pomimo tego, iż wydawałoby się, że programy takie nie mogą zaskoczyć graczy już niczym nowym (gdyż podobno wszystko zostało już wymyślone), to jednak **GPU** zaprzecza tej opini. Całkowitą nowością jest opcja automatycznego prowadzenia bolidu oraz bardzo rozbudowana opcja budowy własnych torów. Ten program na pewno nie znudzi nam się zbyt szybko i długo będzie jeszcze bawił kolejnych fanów gier komputerowych, tak jak zawody Formuły 1 będą bawić miłośników szybkich samochodów.

Piotr Orcholski



JAMES POND II CODENAME ROBOCOD

Producent: Millennium

Pewnego razu szalony dr Maybe (dr Być Może) po stanowił zawładnąć światem. Wykorzystując fakt, że Św. Mikołaj będzie wkrótce rozsyłał prezenty dzieciom, stworzył wiele bomb w postaci pingwinów, a następnie wrzucił je do Wieży Świętego Mikołaja. Lepiej nie myśleć, co może się stać, gdy "bomby pingwinowe" zostaną dostarczone w ręce małych dzieci i kiedyś eksplodują, niszcząc cały świat (dr Maybe postarał się, aby stworzyć jak najmniejsze ładunki, lecz o jak największej sile rażenia). Szalony doktor porwał również Św. Mikołaja, który musi przecież dostarczyć dzieciom prezenty na Gwiazdkę. Na domiar złego, aby uniemożliwić jakiemukolwiek śmiałkowi uwolnienie Św. Mikołaja i uratowanie świata, umieścił w ogromnej wieży setki i tysiące różnych potworów, maszkar i amatorów ludzkiego (a raczej rybiego) mięsa, a także wiele, wiele pułapek. Międzynarodowe Stowarzyszenie Pingwinów postanowiło wezwać swojego najlepszego i najsprytniejszego tajnego agenta - James Ponda (o pseudonimie Robocod). Bohater bez najmniejszego wahania przyjął prośbę o pomoc i podjął się tego bardzo trudnego zadania. Na jego drodze wkrótce stanie wiele niebezpieczeństw...

Gra **James Pond II Robocod** stała się jakby matką nowego rodzaju gier platformowych na Amigę. Ten nowy gatunek wyróżnia się między innymi bajecznie kolorową i wspaniałą grafiką, płynnym przesuwem ekranu, niezliczoną ilością niespodzianek, ukrytych bonusów i tajemniczych przedmiotów. Nowymi reprezentantami tej grupy są takie gry, jak np. ***Zool***, ***Soccer Kid***, ***Super Frog***, ***Doodlebug*** itp.

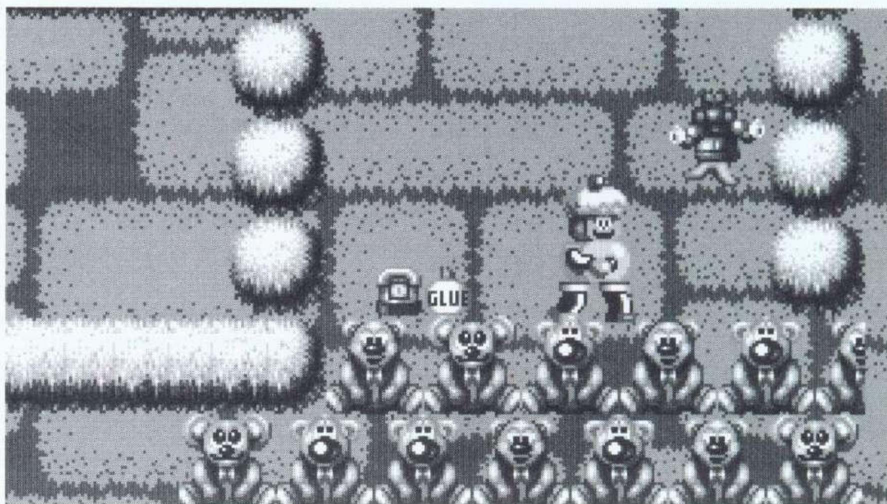
Pierwsza część gry uzyskała wspaniałe oceny różnych zachodnich czasopism i znalazła uznanie wśród potencjalnych klientów. Nic więc dziwnego, że firma **Millennium** po zaskakującym sukcesie rynkowym nie spoczęła na laurach i uraczyła fanów Ponda kolejną, jeszcze wspanialszą, grą o przesympatycznym bohaterze. Tym razem nasz ulubieniec James jest... pół-rybą i pół-robotem.

Nowe przedstawienie głównej postaci umożliwiło programistom stworzenie ciekawszej i bardziej atrakcyjnej gry. Tytułowy bohater dysponuje umiejętnością (jest to jego główna broń!) naskakiwania różnym stworom na głowę. Kolejną specyficzną dla bohatera cechą jest możliwość "wydłużania się". Przez odpowiednie wykorzystanie tego triku mamy możliwość dotarcia do wyżej znajdujących się platform lub ominięcie "naturalnych" pułapek typu kolce, co będzie niezbędne, jeżeli chcemy dojść do końca gry.

Różnorodność stworów utrudniających życie Ponda jest wręcz imponująca. Praktycznie każdego można zniszczyć naskakując na niego odpowiednią ilość razy. Każdy potworek ma inną żywotność, np. wąż zginie już po dwóch skokach, lecz już autobus wytrzyma ich kilkanaście. Podczas skoku dobrze jest pamiętać o tym, że zawsze możemy zwiększyć siłę upadku poprzez pchnięcie joysticka do dołu. Jest to bardzo ważne szczególnie wtedy, gdy walczymy z większymi i trudniejszymi do zniszczenia wrogami, gdyż znacznie skróci to nasze zmagania z nimi i pozwoli zwyciężyć ich przy minimalnym ryzyku..

Na początku gry znajdujemy się przed wieżą z mnóstwem drzwi. Za ostatnimi znajduje się znienawidzony wróg, sam doktor Maybe. Zanim jednak będziemy mogli z nim walczyć, musimy przejść przez wszystkie światy znajdujące się za drzwiami. Po ich przebyciu za każdym razem naszym przeciwnikiem będzie potwór-strażnik. Jest on o wiele trudniejszy do unicestwienia od innych stworów danego poziomu i wymaga stosowania przez nas odpowiedniej taktyki. Po pierwszym świecie np. stoczymy walkę z gigantycznych rozmiarów misiem, który będzie pragnął nas zmiażdżyć. Walcząc z nim, powinniśmy wskakiwać na odpowiednie platformy, a następnie rzucać mu się stamtąd prosto na głowę (pamiętając o pociągnięciu joysticka do dołu!). Kilka celnych skoków załatwi przerośniętą pluszową zabawkę. Następni strażnicy z pewnością nie będą tacy łatwi do zniszczenia. Spotkamy między nimi gigantyczny samochód z ogromną paszczą, ogromne baletnice itd.

W opisywanej grze występuje cała masa tajemnych przejść, bonusów oraz ułatwiających życie artefaktów.





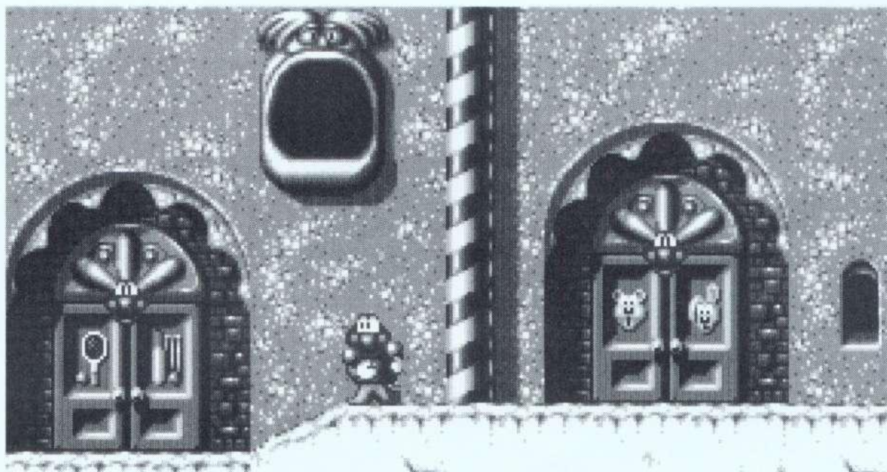
Możemy np. znaleźć przez przypadek ukryte za ścianą przedmioty podwyższające nasz licznik punktowy. Najbardziej przydatne będą jednak inne bonusowe środki lokomocji umożliwiające naszemu bohaterowi przemierzenie danego poziomu - czyli samochody, samoloty, skrzydła czy też... wanny (!) Robocoda. Bohater może w nie wsiąść i bez skrupułów niszczyć wszystko, co stanie mu na drodze. Takie bonusy znajdujemy w ogromnych pudełkach ze znakami zapytania. Doradzałbym jednak ostrożność w poszukiwaniach! Zamiast samochodu lub samolotu z pudełka może wyskoczyć potworek i zabrać nam energię, wykorzystując nasze zaskoczenie! Na pierwszych poziomach właśnie one w nich się ukrywają. Pudełko otwieramy, uderzając w nie głową.

Istnieje także wiele mniejszych pudełeczek w kształcie dyskietki. Uderzając w nie, możemy zyskać dodatkową energię lub punkty, lecz równie dobrze stracić kilka jednostek witalności.

W lewym dolnym rogu przedstawiony jest wizerunek Robocoda trzymającego jednostki siły. Kiedy zostaniemy np. dotknięci przez potworka, tracimy jedną taką jednostkę. Po utracie wszystkich, wizerunek naszego bohatera będzie nieco bardziej smutny; oznacza to, że przepadło nam jedno życie. Na szczęście istnieje metoda na odzyskanie utraconego życia poprzez znalezienie żółtego krzyża.

Każdy z poziomów różni się pod względem opracowania graficznego. Światy mają inną scenerię, jednak stworki i pułapki są praktycznie jednakowe dla wszystkich, co powoduje pewną monotonię. Na pierwszym poziomie możemy zaobserwować np. kolejkę, którą znajdujemy w ostatnim świecie. Ptaszki stworzone z kart (chyba) występują na każdym poziomie i trudno powiedzieć, by przyciągały uwagę grającego. Niemniej graficznie scenerie wszystkich światów wyglądają wręcz perfekcyjnie. Niesamowite są tła, wyróżniające się niesamowitą gamą niesamowitych kolorów oddających niesamowitą atmosferę, co decyduje o fakcie, że sama gra jest także niesamowita.

Muzyka z **Jamesa Ponda II** zrobiona została na przyzwoitym poziomie. Podczas gry słyszymy tę samą melodię, która w momencie, gdy Robocod jest niewidzialny przyspiesza lub gdy bohater znalazł ukryty poziom, na chwilę zmienia się na melodię "bonusową". Nawet po kilku godzinach gry nie mogę powiedzieć, abym uważał ją za monotonną.



Efekty dźwiękowe (digitalizowane) być może nie są fenomenalne, ale po prostu takie, jakie być powinny, utrzymując wspaniałą atmosferę gry.

Zaletą, która decyduje o atrakcyjności programu, jest niewątpliwie staranna animacja. Wszystkie stwory, razem z naszym tajnym agentem, są animowane wręcz perfekcyjnie, co świadczy o ogromnym wkładzie pracy programistów. Największym plusem **Robocoda** jest fantastycznie płynny scrolling, czyli przesuw ekranu. Bez względu na ilość potworów, skaczących, strzelających, chodzących itd. akcja i przesuw nie zwalniają ani na chwilę (chyba, że użyjemy *Slow Motion* z Action Replaya). To głównie dzięki temu zabiegowi granie w **James Ponda II** może być bardzo przyjemne.

James Ponda II polecam każdemu, bez względu na wiek. Mimo, że odszedł nieco w cień dzięki pewnej *Mrówce Ninja*, jest grą po prostu godną polecenia nawet osobom nie przepadającym za paltformówkami. Ogromna ilość bonusów i ukrytych przejść, świetna, bajecznie kolorowa grafika, odpowiednia muzyka i efekty dźwiękowe, wszystko to powoduje, że **Robocod** jest doskonałym przykładem gry, przy której wspaniale się wypoczywa.

Dla młodszego pokolenia niedoświadczonych graczy proponuję kilka "poważnych" ułatwień:

1. Spróbuj napisać na ekranie tytułowym: LITTLE MERMAID (mała syrenka), ekran powinien mignąć. Po uruchomieniu gry możesz używać klawiszy:

RETURN - niewidzialność;
X - przenszenie blisko wyjścia;
P - samolot (nie zawsze działa);
F - skrzydła;
M - map selector - pozwala wybrać dowolny poziom (1-50);
C - samochód (nie zawsze działa);
... i jeszcze kilka innych, które musisz sam sprawdzić.

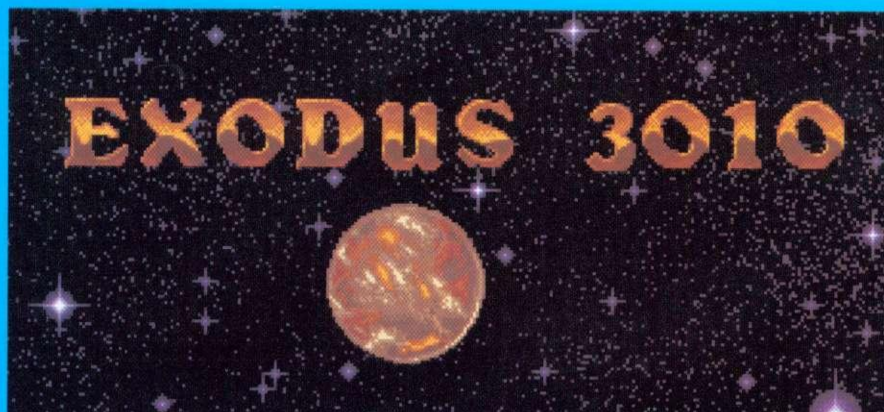
2. Używając podanego wyżej cheatu, włącz niewidzialność (RETURN) i wejdź przez pierwsze drzwi, a następnie skieruj się od razu do wyjścia w lewo. Wszystkie drzwi od tej pory będą otwarte.

3. Przed przejściem przez jakiekolwiek drzwi musisz odnaleźć pewne przedmioty, znaleźć ich tłumaczenia w słowniku angielsko-polskim i wziąć je w odpowiedniej kolejności tak, aby pierwsze litery wyrazów (wyrazów angielskich, rzecz jasna) dawały słowo CHEAT. Da Ci to nietykalność.

4. Podczas gry na pierwszym poziomie musisz znaleźć przedmioty znajdujące się obok siebie: bałwan, skrzypce, lód i jeszcze kilka innych. Używając słownika, przetłumacz te wyrazy i weź rzeczy w kolejności takiej, aby pierwsze litery nazw (podobnie jak wcześniej - angielskich) tych rzeczy dawały wyraz LIVES. Da Ci to nieśmiertelność.

Myślę, że po takiej porcji cheatów bez trudu każdy ukończy grę. Życzę powodzenia

Szymon Grabowski



Producent: Demonware

Wszyscy ignorowali nieustanne ostrzeżenia o zbliżającej się katastrofie, aż było za późno. Teraz Ziemia umiera, a Twoje zadanie to znaleźć dla ludzi nową, nadającą się do zamieszkania planetę.

W ten sposób najkrócej można scharakteryzować założenia i cel najnowszego programu firmy **Demonware - Exodus 3010**. Jak można się tego domyślać, cyfra w tytule oznacza, że akcja gry ma miejsce w odległej przyszłości. Nie jest to jednak różowa przyszłość. Mieszkańcy Ziemi, widząc całkowite zniszczenie planety i grożącą tym samym rasie ludzkiej zagładę, postanowli poszukać innego świata, który mógłby stać się dla *homo sapiens* nowym domem. W tym celu zbudowano olbrzymi statek kosmiczny, nad którym dowództwo powierzono Tobie. Tak się niestety złożyło, że z niejasnych przyczyn statek ten nie został zaopatrzony w dostatecznych ilościach w różnego rodzaju materiały, surowce, narzędzia, części zamienne, środki obrony, itp. Gdy znalazł się już w kosmosie, daleko od ginącej Ziemi, okazało się na dodatek, że grozi mu spotkanie z wrogo nastawioną do ludzi obcą cywilizacją.

Grę rozpoczynamy w głównym pomieszczeniu dowódczym kosmolotu. Umieszczony naprzeciw ekran pokazuje nam najbliższą przestrzeń kosmiczną z wszystkimi obiektami będącymi w zasięgu naszych kamer. Używając znajdujących się w tym pokoju ikon, możemy przenosić się do innych sekcji statku, a są nimi:

a). ***Maszynownia*** (*engine room*), na którą należy zwracać szczególną uwagę, ponieważ jest ona wrażliwa na uszkodzenia (o które nietrudno w trakcie walk z Obcymi) i w związku z tym może wymagać napraw.

b). ***Laboratorium*** (*laboratory*), tutaj z surowców i materiałów zdobytych w czasie eksploracji meteorytów, bądź w trakcie badań opuszczonych obcych statków, możemy poprzez odpowiednie ich łączenie i kombinacje zbudować nowocześniejsze urządzenia, jak na przykład laser o zwiększej mocy lub szybszy myśliwiec. Należy być jednak ostrożnym w prowadzeniu doświadczeń. Jedno błędne dobranie składników i następuje eksplozja, co może poważnie uszkodzić kosmolot.

c). ***Hala montażowa*** (*production chamber*), tutaj buduje się mniejsze statki, zarówno bojowe, jak i wykorzystywane do badań przestrzeni kosmicznej.

d). ***Punkt zaopatrzeniowy*** (*equipment room*) to po prostu hangar.

Między tymi sekcjami można swobodnie się przemieszczać, prowadząc eksperymenty, budując swoją flotę kosmiczną i uzbrajając ją. Pomocne okażą się tutaj tabele i wykresy podające nam dane techniczne pojazdów i charakterystyki pilotów. W kosmolocie mamy ich czterdziestu sześciu, wszystkich pogrążonych w hibernacyjnym śnie. Każdy z nich ma swoją własną kartotekę, w której zawarte są dane o poziomie agresji, waleczności, umiejętności pilotażu i walki w przestrzeni kosmicznej. Cechy te są istotne, gdyż wiele zależy od odpowiedniego przydziału pilotów do danej misji. Nie wszędzie potrzeba walecznych herosów, czasami wymagana jest na przykład dokładność pilotażu konieczna przy przechwytywaniu meteorytów.

W sumie istnieje możliwość obudzenia do dziesięciu pilotów w jednym momencie. Jeśli takie będą potrzeby chwili, wszyscy mogą natychmiast zostać skierowani do swoich myśliwców, nad którymi możemy sprawować jednoczesną kontrolę. Taki sposób dowodzenia, konieczność opanowania wielu technik lotu, dostarcza całkiem sporej ilości zadowolenia i emocji.

W założeniu programistów, prezentowana w **Exodusie** grafika miała być w pełni trójwymiarowa, jednak tak naprawdę wcale na taką nie wygląda. Są to po prostu gwiazdy wyobrażone przez pojedyncze pixele i statki przedstawione jedynie w zarysach. Możliwości ruchowe także nie są najlepsze: do góry, w dół, lewo, prawo, do przodu, do tyłu. Brzmi to zupełnie normalnie, ale wystarczy tylko spróbować pokierować statkiem. Ze względu na to, iż w celu sprawowania pełnej kontroli nad naszym pojazdem, musimy używać jednocześnie joysticka i klawiatury, o wygodnej zabawie nie ma co marzyć.

Exodus 3010 pod względem scenariusza przypomina trochę okrojoną wersję nieśmiertelnego ***Elite***. Także tutaj rozgrywka oparta jest na wykonywaniu kolejnych misji. W miarę jak udaje nam się wykonać kolejne z nich, stają się one coraz trudniejsze i ich pomyślne zakończenie wymaga coraz więcej czasu. Zadania stawiane przed nami na poszczególnych etapach mogą dotyczyć wielu rzeczy: od przechwycenia kilku meteorytów, do rozprawienia się ze zgrupowaniem statków Obcych. Nasze kontakty z nimi nie ograniczają się jednak tylko do walki. Wiele misji wymaga od nas współpracy z nimi, a co więcej, jeśli będziemy uprzejmi, mogą udzielić nam nawet kilku istotnych informacji, które później pomogą nam zbudować lepszą broń, statki itp.

Do tej pory brakowało w miarę prostej, rozgrywającej się w kosmosie gry stanowiącej połączenie niezłej strzelaniny z programem strategicznym wymagającym myślenia. Wielu poprzedników, takich jak np. wspaniale zrobiony ***Megatraveller***, swoją złożonością odstraszało przeciętnego gracza. **Exodus 3010** ma szansę zapełnić tę lukę.

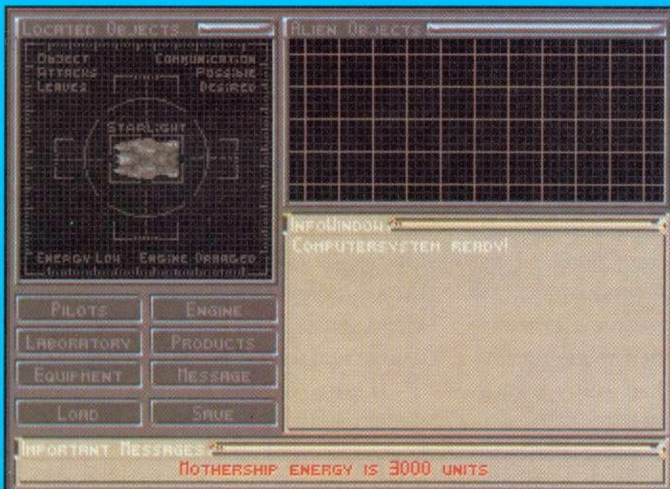
Wersja gry, na której się oparłem, przeznaczona była na Amigę z rozszerzeniem pamięci do 1 Mb i zajmowała dwie dyskietki.

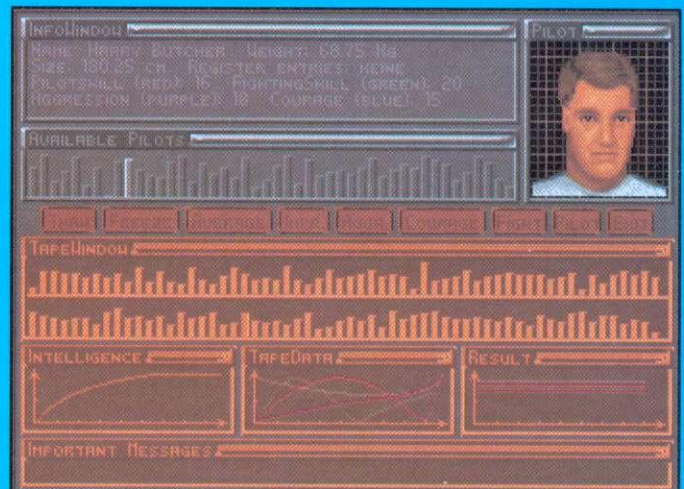
Piotr Orcholski




Attention, Attention...!!!
...Red Alert Red Alert...
Our sensors detected extraterrestrial radiowaves...!!! Danger, Danger...!!!
Please take over the control of the mothership!


Raw Materials
Engine
Products
Components
Produce
Exit
InfoWindow
Important Messages
Mothership energy is 3000 units


Located Objects
Alien Objects
InfoWindow
Computersystem ready!
Pilots
Engine
Laboratory
Products
Equipment
Message
Load
Save
Important Messages
Mothership energy is 3000 units


InfoWindow
Pilot
Available Pilots
TapeWindow
Intelligence
TapeData
Result
Important Messages


Raw Materials
Current Combination
InfoWindow
Reaction
Exit
Important Messages
Mothership energy is 3000 units


Engine
Raw Materials
Repair
Exit
InfoWindow
Important Messages
Mothership energy is 3000 units

RED STORM RISING odc. 2

Producent: MicroProse

W poprzednim odcinku przedstawiłem Wam, Drodzy Czytelnicy, ogólne wiadomości na temat współczesnych okrętów podwodnych. Dzisiaj zajmiemy się opisem samej gry.

W **Red Storm Rising** podczas rozgrywki w dużej mierze korzystamy z tzw. ekranów graficznych. Występuje kilka ich rodzajów.

Ekran rejsu

Pojawia się wyłącznie po wybraniu opcji *Red Storm Rising*. Przedstawia obszar północnego Atlantyku. Siły NATO oznaczone są tutaj kolorem żółtym (okręt podwodny, samoloty zwiadowcze, SOSUS - system umieszczonych na dnie sonarów wykrywający wszystkie przepływające okręty, satelita rozpoznawczy), Układu Warszawskiego - czerwonym (siły nawodne i podwodne, samoloty i satelita). Im bardziej jaskrawy kolor, tym większa aktualność informacji!

Można stosować dwie metody poszukiwania kontaktu:

- *Sprint i dryf* - wpierw maksymalna prędkość, potem dryfowanie z minimalną prędkością pozwalającą na użycie sonaru pasywnego z holowaną anteną linearną.

- Wejście na kurs przeciwnika - poznanie kierunku, w jakim poruszają się wrogie jednostki, okrążenie ich na maksymalnej prędkości i ustawienie się na jego przypuszczalnym kursie w dryfie. Jest to bardzo skuteczna (dokładnie wiadomo, gdzie przebywa przeciwnik, on zaś nie ma pojęcia, że jest śledzony) i jednocześnie ryzykowna metoda (okręty UW mogą w międzyczasie zmienić kurs i kontakt zostanie utracony).

Należy pamiętać, że rosyjskie jednostki pływają w dwóch rodzajach ugrupowań: siły uderzeniowe (właściwy obiekt ataku) i jednostki pomocnicze (służą do ochrony sił głównych). Nie zawsze jest łatwo rozpoznać, która grupa jest tą poszukiwaną.

Okręty UW działają najczęściej w grupach. Stosują bardzo agresywną taktykę i podczas ataku nie oszczędzają zbytnio amunicji. Grupy uderzeniowe mają zawsze silną eskortę, często w jej skład wchodzą obok sił nawodnych także okręty podwodne (nie łatwo walczyć jednocześnie z przeciwnikiem na powierzchni i w głębinach). Niekiedy można spotkać grupy jednostek specjalizujących się w zwalczaniu okrętów podwodnych; takie spotkania należą do najbardziej niebezpiecznych.

Podczas walki jednostki chronione wycofują się (później powracają na dawny kurs), a eskorta rozpoczyna atak (wystrzeliwuje kilka pocisków rakietowych w kierunku, z którego nadeszły torpedy i rusza pełną prędkością).

Okręty podwodne UW najczęściej stosują podczas patroli metodę "*sprint i dryf*".

Najtrudniej jest zatopić nosiciela pocisków balistycznych - pływa on najczęściej w dużej eskorcie (okręty atomowe lub z napędem klasycznym), która natychmiast atakuje każdego intruza. Boomer zanurza się na możliwie dużą głębokość i ucieka z rejonu walki (trudno go namierzyć w początkowej fazie ataku, gdyż zwykle porusza się z prędkością 5 węzłów i stara się trzymać strefy cienia).

Okrętem steruje się przy pomocy joysticka (prędkość: 15 węzłów), przy naciśniętym jednocześnie fire okręt wchodzi w "sprint" (30 w). W przypadku położenia neutralnego - dryfuje.

Obszar działań obejmuje północny rejon Atlantyku:

Islandia - ma duże znaczenie strategiczne, jej utrata mogłaby spowodować poważne trudności w transporcie zaopatrzenia do Europy (doskonały punkt dla lotnictwa UW).

Morze Barentsa - to główny rejon pobytu radzieckich okrętów - nosicieli pocisków balistycznych. Znajdują się tutaj dwie bardzo ważne bazy morskie - Murmańsk i Archangielsk.

Morze Grenlandzkie - to droga do atlantyckich szlaków komunikacyjnych.

Morze Norweskie - bardzo ważny rejon dla NATO i UW, szlak dla radzieckich okrętów podwodnych w drodze na Atlantyk (istotne znaczenie dla szlaków zaopatrzeniowych wiodących z Ameryki do Europy).

Norwegia - jeden z pierwszych celów ataku UW. Jej zdobycie znacznie skraca odległości dla lotnictwa dalekiego zasięgu i ułatwia przeprowadzanie ataków na Wielką Brytanię.

Wyspy Owcze - mają znaczenie podobne jak Islandia.

Naprawy i uzupełnienia są możliwe wyłącznie w bazie ***Holy Loch*** (Szkocja). Dokonuje się ich na specjalnym ekranie po zawinięciu do portu (każda z czynności wymaga czasu, a wojna trwa nadal).

ADD - załadowanie torpedy/pocisku

REMOVE - usunięcie

MAGAZINE AND TUBES - aparaty torpedowe i magazyny okrętu

SAIL MAGAZINE - wyrzutnie VLS

SYSTEM DAMAGE - uszkodzenia (*REPAIR TIME* - czas potrzebny na wykonanie napraw)

LEAVE PORT - wyjście w rejs

Przy aktywnym ekranie rejsu można przy pomocy pauzy [Alt P] uzyskać dostęp do dodatkowych opcji:



CONTINUE ON COURSE - powrót do mapy.

ALL HANDS, BATTLE STATIONS! - rozpoczęcie walki, opcja pojawia się automatycznie po zbliżeniu się do przeciwnika na odpowiednią odległość.

XO REPORT SHIP STATUS - poziom uszkodzeń okrętu, dostępna ilość amunicji oraz informacje o załadowanych wyrzutniach (można dokonywać zmian bez straty czasu).

REVIEW MISSION ORDERS - aktualne rozkazy.

COMPUTER LOG - opcja umożliwiająca:

- *START a new game* - rozpoczęcie gry od początku.
- *RESUME a game in progress* - powrót do gry.
- *SAVE current game to disk* - zapis stanu gry.
- *RECALL a game saved on disk* - wczytanie starych danych.
- *View HONOR ROLL of submarine officers* - przegląd najlepszych wyników.
- *ADD your name to the Honor Roll of submarine officers* - zapisanie własnego wyniku (opcja aktywna wyłącznie po ukończeniu scenariusza).

Po każdym kontakcie z wrogimi siłami podawane są zawsze efekty walki oraz informacja czy był to ten przeciwnik, o którym mówiły rozkazy.

Ekran nawigacyjny

Jest on dostępny także przy wykorzystaniu innych ekranów. Znajdują się tutaj informacje dotyczące ruchu okrętu oraz dane o stanie aktywności sensorów (A - sonar aktywny, T - sonar pasywny o holowanej antenie linearnej, R - radar) i poziom hałasu wywoływanego przez okręt.

HEADING - kurs w stopniach: pn.: 000, wsch.: 090, pd.: 180, zach.: 270.

SPEED - szybkość okrętu podana w węzłach (1,852 km/h). C - zbyt duża prędkość, śruba powoduje kawitację (okręt jest łatwy do wykrycia). Im większe zanurzenie, tym większą można osiągnąć szybkość bez wywoływania hałasu.

[+] lub [Shift 0] - przyspieszenie.

[-] - zwolnienie.

[0] - poziom mocy 1 (okręt posiada siedem poziomów mocy od 0 - silniki stop, do 6 - cała naprzód).

DEPTH - głębokość, aktualne zanurzenie w stopach (0,3048 m). Strzałka obok informuje, czy okręt znajduje się nad czy pod termiczną warstwą inwersyjną (odbija ona dźwięk, jeżeli okręt znajduje się po przeciwnej jej stronie, niż przeciwnik - jest trudniejszy do wykrycia).

RUDDER - położenie steru, wypełniana komenda (*Steady* - utrzymanie aktualnego kursu).

[F10] - kurs (podaje się go w stopniach od 000 do 359)

Do uników mogą służyć nagłe zwroty o 5/10/15 stopni.

[<] lub [,] - 5/10/15 stopni w lewo

[>] lub [.] - 5/10/15 stopni w prawo

PLANES - położenie sterów głębokości (*Level* - utrzymanie aktualnego zanurzenia).

[F9] - wyznaczenie głębokości - podaje się w stopach od 010 do 999 (współczesne okręty atomowe nie wynurzają się w warunkach pola walki, jest to równoznaczne z poddaniem się).

[/] lub [Shift 7] lub [Shift ś] - wyrównanie sterów kierunkowych i głębokości (zachowanie aktualnego kursu i głębokości).

Ekran pomocniczy

Wyświetlany jest pod nawigacyjnym, może podawać kilka typów informacji:

a). ***Stan uzbrojenia*** [klawisz V] - informacja o tym, jakie torpedy/pociski znajdują się w wyrzutniach oraz o ilości dostępnej amunicji.

b). ***Informacja o kontakcie*** [C] - dane o wykrytych obiektach, każde kolejne naciśnięcie klawisza przedstawia dane następnego przeciwnika.

CONTACT - typ przeciwnika (pod warunkiem, że został on rozpoznany).

BEARING - namiar wykrytego obiektu.

SIG/SNSR - typ czujnika, który uchwycił kontakt (poziom sygnału przekroczył 8) oraz wartość sygnału, jaki może odebrać przeciwnik.

SOL - dokładność informacji podana w procentach.

CRS/SPD - kurs i prędkość kontaktu.

RANGE - odległość w tysiącach jardów (0,494 Mm). Strzałka informuje o położeniu przeciwnika (głęboko lub płytko zanurzony).

c). ***Dane o pociskach/torpedach wystrzelonych przez wroga*** (*Threats*) [M].

BRG - namiar na torpedę, strzałka obok oznacza jej głębokość względem okrętu.

RNG - odległość od torpedy.

d). ***Uszkodzenia okrętu*** (*Damage Reports*) [B] - mogą zostać uszkodzone:

TOWED ARRAY - sonar pasywny o holowanej antenie linearnej (w tym przypadku uszkodzenie dotyczy anteny, został zerwany hol).

PASSIVE SONAR - sonar pasywny montowany na kadłubie.

TORPEDO TUBES - wyrzutnie torpedowe.

PROPELLER LINKAGE - uszkodzenie połączenia ze śrubą (powoduje zmniejszenie prędkości i podwyższenie poziomu emitowanego hałasu).

e). ***Kontrola torpedy***.

Atak torpedowy winien być przeprowadzony w taki sposób, żeby atakujący okręt podwodny nie był narażony na wykrycie. Dlatego zajęcie pozycji odpowiedniej do strzału i decyzja o odpaleniu torpedy wymagają pewnego wyczucia - nie można być zbyt blisko, bo zostanie się wykrytym przez eskortę, nie można też strzelać z dużego dystansu (należy pamiętać, że prędkość podróżna torpedy nie jest zbyt wielka i trochę czasu zajmuje jej dotarcie do atakowanego celu, szczególnie w przypadku pościgu). Należy starać się, by punkt aktywizacji torpedy znajdował się blisko pozycji przeciwnika; zmniejszy to w znacznym stopniu czas, jaki będzie miał na reakcję.

Ważnym elementem maskowania pozycji jest atak z kierunku innego, niż ten, w którym znajduje się okręt podwodny (zmiany można przeprowadzić nawet w końcowej fazie "podróży" torpedy, tuż przed PAP). Częstą reakcją na zbliżanie się torpedy jest szybkie odpalenie własnej w kierunku, z którego się zbliżyła.

Każdy strzał powoduje wzrost poziomu szumów emitowanych przez okręt (wyjątkiem jest *Mk 48 Swimout*).

Wszystkie gwałtowne manewry podczas prowadzenia torpedy mogą doprowadzić do zerwania kabla, który jest do niej dołączony (praktycznie oznacza to utratę bezpośredniej nad nią kontroli). Można swobodnie płynąć z prędkością 15 węzłów i wykonywać pięciostopniowe zwroty (te ostatnie lepiej przy mniejszej prędkości).

TORP - numer torpedy.

ACTIVE - torpeda aktywna, po osiągnięciu PAP.

HOMING - wykrycie celu.

JAMMED - utracony kontakt z celem.

TIME TO RUN - czas pozostały do wyczerpania się zasilania.

TIME TO PAP - czas do punktu aktywizacji.

SPEED - szybkość w węzłach.

W - kontrola przy pomocy kabla.

X - kabel zerwany.

HEADING - kurs.

SEARCH - informacje o poszukiwaniu po utracie kontaktu z celem (L - lewo, R - prawo, strzałka - kierunek głębokościowy).

[*N*] - przejęcie kontroli nad torpedą.

[<-] - skręt w lewo.

[->] - w prawo.

Ekran główny

Podstawowy ekran pomocny w nawigacji i walce.

1. Ekran taktyczny (*Tactical Display*) [F1] - udostępnia ogólne informacje o akwenie, po którym porusza się okręt (wykryte okręty i wystrzelone przez nie pociski/torpedy).

Dokładniejsze dane można uzyskać po aktywizacji nakładki [Shift F8] - pojawiają się wtedy informacje o:

a). zaburzeniach wody (obszarach o dużym poziomie pochłaniania dźwięku);

b). wielkości pokrywy lodowej (wielkość symbolu oznacza odpowiednio 50, 100, 150, 200 stóp zanurzenia pokrywy lodowej);

c). głębokości, na której znajduje się dno oceanu (odpowiednikiem liczb widocznych na ekranie są setki stóp głębokości).

[Alt T] - czas przyspieszony/realny.

[Alt A] - śledzenie akcji.

[Alt H] lub [Help] - kontrola taktyczna.

[Z] - przybliżenie obrazu (działa na wszystkich mapach).

[X] - oddalenie obrazu (działa na wszystkich mapach).

[Alt Y] - centrowanie obrazu (działa na wszystkich mapach).

[Alt P] - pauza.

[Alt R] - powtórzenie akcji.

[Alt V] - regulacja dźwięku.

[Alt Q] - wyjście z gry.

2. Kontrola broni (*Weapon Control*) [F2] - operowanie torpedami.

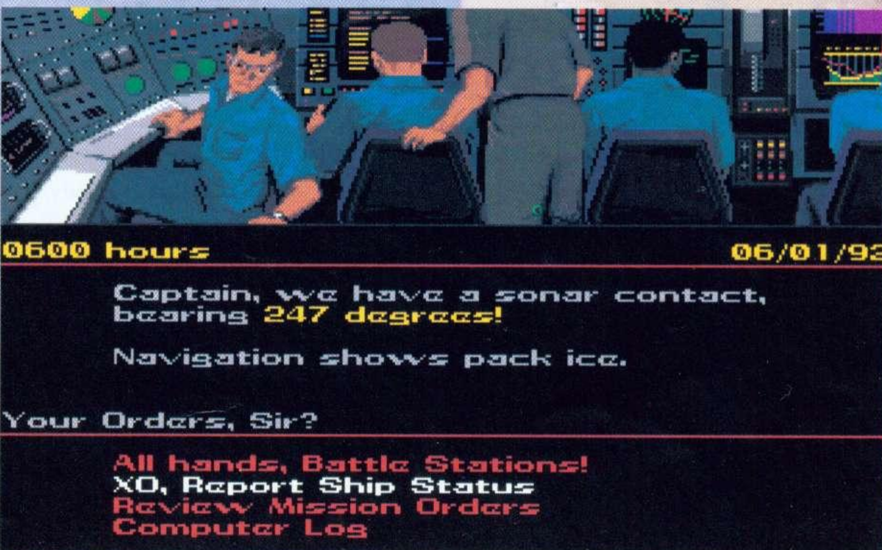
Podstawowym zadaniem okrętu podwodnego jest niszczenie przeciwnika i pozostanie bezpiecznie ukrytym przed próbami kontrataku z jego strony. Dlatego duże znaczenie mają tutaj torpedy (każdy atak przy pomocy pocisków rakietowych jest prawie równoznaczny z ujawnieniem pozycji okrętu). Po wykonaniu ataku rakietowego należy natychmiast zanurzyć się na możliwie największą głębokość i uciekać z tego rejonu (jednostki eskorty rozpoczną natychmiastowy kontratak, także przy pomocy pocisków rakietowych - należy przygotować się na natychmiastowe kłopoty).

Podstawową fazą poprzedzającą atak jest prowadzenie nasłuchu. Dopiero po identyfikacji przeciwnika wiadomo, w jakie cele warto uderzyć i z jakiego typu kontrakcją można się spotkać.

Klasycznym sposobem walki jest: namierzenie przeciwnika, odpalenie torped z bliskiej odległości i ucieczka (niestety, w przypadku większej ilości jednostek eskortujących, okręt podwodny zostanie na pewno wykryty).

Ciekawą możliwością jest odpalenie torped z dalszej odległości i korekcja ich kursu w miarę aktualizacji napływajacych danych. Jest to dosyć skuteczna metoda. Należy tutaj pamiętać o tym, żeby torpedy podprowadzać do wroga z innej strony, niż ta, gdzie znajduje się okręt! Ważne jest także wyczucie - zbyt wczesne wystrzelenie torped spowoduje wyczerpanie się ich paliwa (bywa, że w kluczowym momencie - kilka metrów za rufą uciekającego niszczyciela, czy krążownika!).

W grze nie można spodziewać się dużej ilości punktów za zatopienie ochranianych okrętów. Niestety, trzeba się wdać w walkę z eskortą. Dlatego też, w odróżnieniu od rzeczywistości,





należy najpierw skoncentrować się na okrętach osłony, a dopiero po ich wyeliminowaniu zająć się głównym celem (można wtedy bezpiecznie użyć pocisków rakietowych).

Wszystkie pociski rakietowe startują spod wody w powietrze, głowica *Sea Lance* musi ponownie (przed atakiem) zejść pod wodę. Na obszarach pokrytych krą lodową może się to skończyć uszkodzeniem pocisku.

Odpalenie Stingera.

Stinger pojawił się w roku 1992, służy do zwalczania celów powietrznych (śmigłowców i lecących nisko, z niewielką prędkością samolotów), posiada bardzo małą głowicę (3 kg), osiąga prędkość 1260 węzłów, zasięg - zaledwie 6 kyd (ok. 3 Mm), naprowadzany jest na podczerwień.

Stingery są wystrzeliwane z umieszczonej na specjalnym maszcie wyrzutni (zanurzenie w chwili strzału nie może przekraczać 55 stóp). Przy odpalaniu podaje się jedynie kierunek lotu. Użycie *Stingera* jest bardzo ryzykowne. W przypadku, gdy pocisk nie trafi w śmigłowiec, istnieje duże prawdopodobieństwo skutecznego kontrataku z jego strony. Atak przy pomocy pocisków przeciwlotniczych ujawnia także pozycję okrętu podwodnego wszystkim znajdujacym się w pobliżu jednostkom.

Odpalenie, załadowanie torpedy Mark 48 [*Shift 4*].

Torpeda *Mk 48* nadaje się doskonale do zwalczania celów nawodnych i podwodnych, posiada wielką głowicę (550 kg), szybkość podróżna - 40 węzłów, zasięg - 40 kyd (ok. 20 Mm). Można nią sterować przy pomocy kabla, po osiągnięciu POP uaktywnia się układ samonaprowadzania (po utracie kontaktu krąży i przeszukuje łuk o kącie 90° przed dziobem). *Mk 48* posiada silnik na paliwo ciekłe (tzw. jednorodne). Śruby napędowe zamieniono w niej na pędnik wodnostrumieniowy.

Podczas konfliktu falklandzkiego brytyjski okręt podwodny ***Conqueror*** zatopił przy pomocy torpedy *Mk 48* argentyński lekki krążownik ***General Belgramo***.

W grze występują trzy rodzaje torpedy *Mk 48*. Są to:

1. Wersja podstawowa z 1984 r. - ma mniejszą prędkość po aktywizacji (55 węzłów).

2. Udoskonalona wersja *Mk 48 ADCAP* z roku 1988, osiąga szybkość 60 węzłów.

3. *Mk 48 SWIMOUT* (1996) - zamiast być wystrzeliwana z wyrzutni przy pomocy sprężonego powietrza, rusza przy pomocy własnego napędu (wpływa to w znacznym stopniu na zmniejszenie szumów emitowanych przez okręt).

Sea Lance [*Shift 5*].

Pocisk dostępny od 1992 roku, wykorzystuje on małokalibrową głowicę *Mk 50*. Służy do atakowania celów podwodnych (szybkość - powyżej 625 węzłów, zasięg - 60 kyd (ok. 30 Mm), przeszukuje łuk 90° przed dziobem, po utracie kontaktu krąży).

Sea Lance może być wykorzystana także przeciw okrętom nawodnym, jednak z uwagi na niewielką głowicę (45 kg) nie jest ona zbyt skuteczna. Nawet duże okręty podwodne mogą wymagać kilku trafień do zatopienia.

Mk 50 po aktywizacji zawsze krąży w lewo, poszukując celu. Im dalej od przeciwnika znajduje się PAP, tym mniejsza szansa jego wykrycia. Dlatego należy dobrze dobierać punkt aktywizacji.

Harpoon [*Shift 3*].

Harpoon UGM jest dostępny od roku 1984. Posiada średniej wielkości głowicę (227 kg) i służy do ataku na cele nawodne. Osiąga prędkość ok. 600 węzłów, działa w promieniu od 6 do 120 kyd (ok. 60 Mm). *Harpoon* zmierza do punktu aktywizacji i przeszukuje przestrzeń 90° przed dziobem (naprowadzany jest przy pomocy radaru).

Po wystrzeleniu pocisk wznosi się nad powierzchnię morza i leci na niewielkiej wysokości do punktu aktywizacji. Nie można nim atakować okrętów podwodnych, wyłącznie cele nawodne. Jest bardzo trudny do wykrycia i śledzenia podczas lotu (do momentu aktywizacji). Wystrzeliwuje się go z głębokości nie większej, niż 300 stóp (nie można go kontrolować po wystrzeleniu). Podobne możliwości ma *Tomahawk*.

W przypadku *Harpoona* (dotyczy to także, a może nawet w większym stopniu, *Tomahawka* - z uwagi na jego mniejszą prędkość) istotne znaczenie dla powodzenia ataku ma wybór punktu aktywizacji pocisku. Jeżeli znajdzie się on zbyt blisko celu, może nie udać mu się zlokalizować przeciwnika (obserwuje niewielki wycinek przestrzeni przed dziobem). Zbyt daleka od celu aktywizacja pocisku powoduje łatwe jego wykrycie przez radary i w znacznym stopniu podnosi prawdopodobieństwo zestrzelenia przez obronę przeciwlotniczą.

Pociski manewrujące kierują się do najbliższego cel (w rzeczywistości są programowane na okręcie przed wystrzeleniem; ten element nie jest uwzględniony w grze).

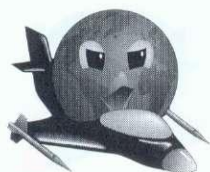
Tomahawk [*Shift 6*].

Występują dwa typy pocisków *Tomahawk* (dostępne od 1988 r.), są to:

a). *Tomahawk TASM* - służy do ataku na cele nawodne, posiada wielką głowicę (454 kg), osiąga prędkość ok. 470 węzłów, zasięg 6 - 500 kyd (ok. 250 Mm), zasady działania identyczne jak w przypadku *Harpoona*. Naprowadzany jest przy pomocy radaru.

b). *Tomahawk TLAM* - atakuje się przy jego pomocy cele naziemne, dane identyczne, jak w przypadku TASM (zasięg do 1000 kyd), pociski tego typu są programowane w porcie (przed wyruszeniem w rejs, dla konkretnego celu naziemnego). W grze wystarczy tylko osiągnąć pozycję odpowiednią do ataku i zaktywizować pociski, same osiągną cel.

3. Obrona (*Torpedo Defence*) [F3] - ekran przedstawia najbliższe otoczenie okrętu, korzysta się z niego wykonując uniki przed wrogimi torpedami. Po uaktywnieniu opcji włącza się jednocześnie ekran pomocniczy



informujący o dostrzeżonych torpedach przeciwnika (*Threats*).

Wrogie torpedy mają różnego typu oprogramowanie, najczęściej pojawiające się typy zachowań to:

a). Torpeda płynie prosto, przeszukując obszar 90° przed dziobem (rzadko spotykana, nieefektywna metoda).

b). Torpeda krąży, zmieniając jednocześnie zanurzenie.

c). Torpeda po utracie kontaktu zaczyna krążyć (najbardziej typowe zachowanie).

d). Torpeda porusza się w jednym kierunku, lekko zygzakując. Jest to najczęściej spotykana metoda poszukiwania kontaktu, szczególnie na niższych poziomach.

Istnieją różne techniki walki z wrogimi torpedami. Jedną z nich jest wywoływanie zaburzeń w wodzie. Uzyskuje się je przy pomocy ostrych skrętów, przy maksymalnej prędkości okrętu (dają echo mocniejsze, niż kadłub okrętu). Inne metody opierają się na nowoczesnej technice. Stosuje się w nich dwa urządzenia:

- *noisemaker* (generator szumów lub grzechotka) - wyrzucany jest za rufą okrętu, wywołuje dość znaczny hałas, co powoduje zmylenie pracy sonaru torpedy (dostępnych jest kilka sztuk w dosyć krótkim czasie; jest skuteczniejszy od wabika);

- *decoy* (wabik) - wystrzeliwany jest ze specjalnej wyrzutni, posiada własne źródło napędu (20 w), generuje szumy (ponowne użycie jest możliwe dopiero po upływie znacznej ilości czasu). Przy jego użyciu należy pamiętać, że okręt musi mieć większą od niego prędkość (w innym przypadku może się wszystko skończyć bardzo szybko).

Najczęściej łączy się manewry uniku z użyciem wabika i grzechotki. Jednocześnie należy utrzymawać możliwie największą prędkość. Przy wykonywaniu manewrów uniku można wykorzystać właściwości warstwy inwersyjnej.

Po udanej ucieczce warto pamiętać o zmniejszeniu szybkości i wyciszeniu okrętu.

Jednym z podstawowych manewrów jest zwrot w kierunku, z którego przypłynęła torpeda (warto jednak wiedzieć, że jedną z metod ataku jest wystrzelenie dwóch lub nawet większej ilości torped w kierunku kontaktu, dlatego należy wykonywać taki manewr bardzo ostrożnie).

W rejonach przybrzeżnych można wykorzystać płycizny do likwidacji torped - należy szybko zanurzyć się na maksymalną dostępną głębokość - torpeda może uderzyć w dno. W podobny sposób można wykorzystać pokrywę lodową na dalekiej Północy. Obydwa te manewry wymagają doskonałych umiejętności w sterowaniu okrętem, mocnych nerwów, szybkiego refleksu i, oczywiście, szczęścia!

Wiele okrętów nawodnych przeciwnika uzbrojonych jest w *RBU 6000* (rakietowe pociski niekierowane, czyli powojenny odpowiednik bomb głębinowych). Mają one zasięg 6 km (ok. 3.24 Mm) i często występują nawet w ilości 12 wyrzutni. Ten typ uzbrojenia jest obecnie raczej przestarzały, jednak w grze jest dosyć skuteczny (okręt nie ma możliwości uniku, jedynym rozwiązaniem "problemu RBU" jest zniszczenie nawodnego okrętu, zanim podejdzie na odległość skutecznego ataku).

Na ekranie nie widać pocisków przenoszonych powietrzem, aż do chwili ich aktywizacji, podobnie jest z helikopterami (należy wyjść na głębokość peryskopową lub uciekać).

Jak powszechnie wiadomo, najlepszą metodą obrony jest atak. Nie należy zapominać o przeciwniku, nawet podczas wykonywania rozpaczliwych uników można wysłać w kierunku wroga własną torpedę!

4. Obraz przez peryskop (*Periscope Video*) [F4] - dostępny od głębokości 55 stóp. Uzyskuje się w ten sposób najdokładniejsze informacje o obiekcie. Pod obrazem podany jest namiar i odległość do celu.

[C] - automatyczne obracanie peryskopu w kierunku kontaktu.

[<-] - obrót peryskopu w lewo.

[->] - obrót w prawo.

5. Charakterystyka akustyczna (*Acoustic Signature*) [F5] - rozpoznawanie kontaktów na podstawie ich szumów.

Na niższych poziomach identyfikacją kontaktu zajmuje się załoga okrętu, jednak nawet tu można samodzielnie szybciej zidentyfikować przeciwnika (wzrasta wtedy SOL) - wzór szumów wybiera się przez kombinację klawiszy [Shift litera], potwierdza się go przez [Return].

6. Porównywanie możliwości wykrycia (*Compare Sonar*) [F6] - porównanie sonarów własnych oraz rozpoznanego kontaktu.

UNDETECTABLE - czułość zbyt niska do uzyskania kontaktu.

TRACKING RANGE - czułość dostateczna do śledzenia kontaktu.

DETECTION THRESHOLD - czułość wystarczająca do wykrycia.

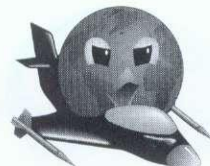
Na wyposażeniu okrętu podwodnego znajdują się różnego rodzaju sensory. Mogą to być pasywne (wyłącznie odbierają napływające sygnały, nie są zbyt dokładne) i aktywne (można uzyskać dokładniejsze informacje o przeciwniku, jednak ich użycie powoduje natychmiastowe ujawnienie pozycji okrętu).

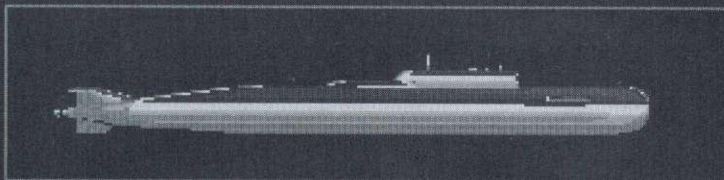
Dane otrzymywane od sensorów są cały czas analizowane przez komputer, dlatego informacje o przeciwnikach mają tendencje do ciągłych zmian.

Przy korzystaniu z sensorów okrętu (szczególnie tych podwodnych, opartych na przewodzeniu dźwięku) warto pamiętać o kilku zjawiskach fizycznych:

a). W wodzie występuje zawsze warstwa inwersyjna (termoklina). Jest to rejon, gdzie cieplejsze wody przypowierzchniowe stykają się z zimnymi wodami głębinowymi. Termoklina odbija część dźwięków, utrudniając w ten sposób śledzenie obiektów znajdujących się po jej drugiej stronie.

b). Im większa jest warstwa inwersyjna, tym lepiej tłumi dźwięki. Jej grubość zależy m. in. od temperatury wód przypowierzchniowych. Jest ona znacznie cieńsza w rejonie występowania pływającej kry lodowej. Na





bardzo płytkich wodach może wcale nie występować.

c). Tuż pod termokliną znajduje się tzw. "strefa cienia" (*Shadow Zone*) - okręt, który w niej przebywa, jest bardzo trudny do wykrycia.

d). Warstwa wód przypowierzchniowych charakteryzuje się znacznym natężeniem szumów. Praca sensorów jest w niej utrudniona w dużym stopniu. Jednak jej położenie (między powierzchnią, a termokliną) powoduje, że wszelkie fale dźwiękowe odbijają się i rozchodzą na bardzo dalekie odległości.

e). Warto wiedzieć, że w przypadku, gdy okręt płynie w strefie przypowierzchniowej, jego holowana antena linearna może znajdować się pod termokliną.

f). W strefie wód głębinowych panuje znacznie mniejsze natężenie hałasu. Występują tutaj doskonałe warunki do pracy sonarów.

g). Obecność pływającego lodu oraz zaburzenia w wodzie wpływają ujemnie na wydajność sensorów.

CZUJNIKI PODWODNE.

Sonar aktywny [8] - szybko ustala dystans od obiektu, pozwala uzyskać o nim dokładne informacje; pracuje najlepiej przy prędkości 0, obejmuje zakres 300° (brak informacji o rufowych 60°). Użycie sonaru aktywnego zdradza natychmiast pozycję okrętu. Dlatego należy używać go ostrożnie, w nielicznych przypadkach tylko przez krótki okres (każdy następny impuls powiększa nie tylko dane o przeciwniku, ale także udziela mu informacji!). Jak to zwykle bywa, są wyjątki od tej reguły:

- można, a niekiedy należy, używać sonaru aktywnego podczas walki z okrętami podwodnymi o napędzie klasycznym (są one bardziej ciche, niż atomowy okręt podwodny);
- podczas gwałtownych uników przed torpedą - istnieje duże prawdopodobieństwo, że okręt zostanie namierzony. Jeśli strzał był niespodziewany (wcześniej nie było kontaktu), warto sprawdzić, kto odpalił torpedę.

Sonar pasywny - ma większy zasięg, niż sonar aktywny. Działa wolno, słabo określa odległość, pracuje w łuku 300°, najlepiej przy prędkości 0.

Sonar pasywny o holowanej antenie linearnej - ma duży zasięg, działa we wszystkich kierunkach; najlepiej pracuje przy prędkości 5 węzłów, nie działa po zatrzymaniu okrętu i podczas ostrzejszych zmian kursu.

CZUJNIKI POWIERZCHNIOWE.

Dokładność i zasięg czujników powierzchniowych zależy od stopnia wynurzenia okrętu. ESM i radar aktywny mają przy głębokości zanurzenia 55 stóp zasięg 5 kyd, a przy 10 stopach - 100 kyd. Peryskop ma zasięg o połowę mniejszy.

Radar aktywny [9] - umożliwia śledzenie sił powietrznych przeciwnika, jego efektywność nie jest uzależniona od prędkości okrętu; niestety, zdradza natychmiast pozycję wszystkim przeciwnikom.

ESM (pasywny odbiornik radarowy) - zasięg taki, jak w przypadku radaru. Prędkość okrętu nie wpływa na jego działanie, natomiast maszt może zdradzić pozycję. Nie wykrywa okrętów podwodnych, które nie używają radaru. Uruchamia się automatycznie po osiągnięciu głębokości 55 stóp. ESM namierza wszystkie aktywne radary.

Peryskop z dalmierzem laserowym - najdokładniejszy namiar i odległość od kontaktu, nie ma na niego wpływu prędkość okrętu; maszt musi być wysunięty wyżej, niż radarowy, co może zdradzić pozycję okrętu.

7. ***Baza danych*** (*Ship Database*) [F7] - informacje o wrogich okrętach biorących udział w grze.

Obok informacji o klasie okrętu (wg terminologii NATO) dostępne są następujące informacje:

WEAPON SYSTEMS - uzbrojenie.

ASW SONAR SUITE - wyposażenie jednostki w sonary.

SOUND LEVEL - poziom hałasu.

8. ***Warunki morskie*** (*Sea Conditions*) [F8] - informacja o charakterystyce wody na różnych głębokościach.

TRANSMISSION INDEX - jakość przewodzenia dźwięku (im niższy wskaźnik, tym gorsze przewodzenie, a więc lepsze warunki dla okrętu).

AMBIENT NOISE - poziom szumów.

SURFACE DUCT - zdolność przewodzenia dźwięku strefy przypowierzchniowej.

THERMAL LAYER - miejsce lokalizacji i grubość termicznej warstwy inwersyjnej.

Na tym zakończę opis **Red Storm Rising**, pozostawiając resztę Waszej domyślności. Tym wszystkim, których gra zaciekawiła i którzy zamierzają spróbować w nie swoich sił, życzę stopy wody pod kilem.

Jacek Ilczuk

Dungeon Master

Producent: TFL

Gra **Dungeon Master** była swego czasu absolutnym hitem. Trójwymiarowa grafika podziemnych tuneli, digitalizowane dźwięki towarzyszące ruchom postaci czy przedmiotów oraz zagadkowa historia "do rozgryzienia" składają się na wspaniałą atmosferę znaną tylko z gier *Advanced Dungeons & Dragons*. Grając w **Dungeon Master** po prostu wchodzimy w podziemny świat tajemniczych labiryntów i mało komu przychodzi do głowy, aby go opuścić przed ukończeniem gry. Nie mamy tu do czynienia z jakimiś umownymi postaciami, krainami rysowanymi na mapie - wszystko co nas otacza jest niemal realne. Grając, nagle stwierdzamy, że po prostu jesteśmy w tym świecie! Zabiera to trochę czasu - ale że warto, niech przekona Was, Drodzy Czytelnicy, poniższy opis.

W innym czasie i w innym świecie jesteś uczniem potężnego czarnoksiężnika. Twój mistrz i nauczyciel, Szary Lord, postanawia sięgnąć po największe źródło mocy tajemnych - *kamień nocy*. Aby tego dokonać, udaje się do straszliwego podziemnego lochu, zbudowanego jeszcze u zarania świata. No, może trochę przesadziłem, ale z pewnością początki istnienia lochów giną w mrokach czasu i nikt tak naprawdę nie wie, kto je stworzył. Próba zdobycia kamienia okazuje się nazbyt trudna nawet dla kogoś takiego, jak Twój mistrz. Próbując zneutralizować klątwę chroniącą kamień, Szary Lord pada jej ofiarą i zostaje podzielony na dwie połowy: dobrą i złą. Dobra, jasna połowa jest uwięziona gdzieś w międzyprzestrzeni, ale pokonując wiele przeszkód i doznając wielu cierpień, przysyła do Ciebie wezwanie. W labiryncie pozostaje ciemna część Twojego mistrza. Staje się ona Panem Chaosu i wszelkimi sposobami usiłuje zdobyć *kamień nocy*. Gdy do tego dojdzie, możesz być pewien, że świat pogrąży się w otchłani zła, a wtedy nic już nie zagrozi panowaniu demonów ciemności. I właśnie Ty musisz temu zapobiec (a przy okazji dobrze by było, gdybyś wyzwolił chociaż dobrą połowę mistrza i pomógł jej wrócić do tego świata).

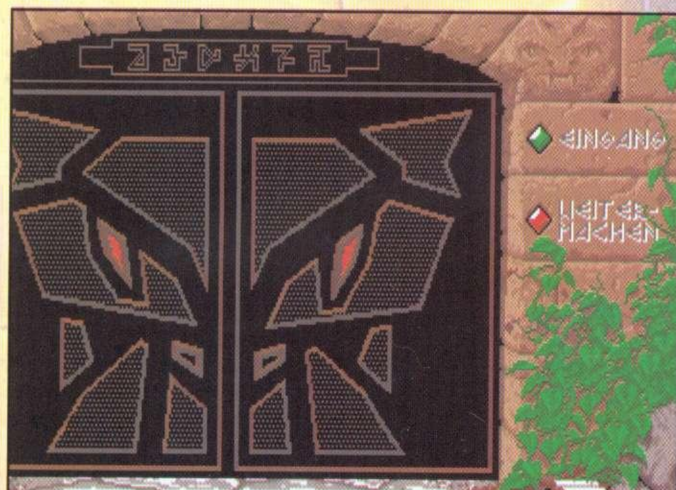
Z pewnych magicznych względów żadna żywa istota nie jest w stanie ponownie wejść do labiryntu. Niestety, przy całych swoich zdolnościach możesz ożywić tylko czterech śmiertelników spośród tych, którzy polegli w labiryncie. W nich cała nadzieja - muszą się stale doskonalić w walce i magii, by w końcu, po zdobyciu kamienia nocy, pokonać Pana Chaosu.

W tym momencie zaczyna się właściwa gra, w której Ty, Czytelniku, uczestniczysz nie tylko umysłem i ciałem (ręką), ale również duszą i sercem. Z pewnością opanowanie zasad gry przysparza w pierwszym jej etapie wielu trudności, jednak tak jak w życiu i tu po odpowiedniej ilości ćwiczeń można osiągnąć perfekcję. Zacznijmy jednak od samego początku.

Gra (umieszczona na jednej dyskietce!) wymaga minimum 1 MB pamięci i nie da się, niestety, zainstalować jej na twardym dysku (przynajmniej bez specjalnych zabiegów, dostępnych raczej crackerom, niż przeciętnemu użytkownikowi). Nie jest to jednak rażącym mankamentem programu, ponieważ pamięć komputera została wykorzystana doskonale i po włożeniu dyskietki do stacji df0: praktycznie gra zostaje do niej przeniesiona w całości. Dzięki temu w trakcie gry jedynie tajemnicze mrugnięcia lampki stacji dysków przypominają nam o istnieniu realnego świata. Płynność gry może zachwycić najbardziej wybrednych. Nie ma tu denerwującego oczekiwania na dogrywanie dodatkowych sekwencji labiryntu, potworów czy dźwięków - wszystko jest już na miejscu i tylko czeka, by Cię zaskoczyć. Akcja dzieje się w czasie rzeczywistym, co jest pewnego rodzaju ewenementem. Sama grafika, mimo że w sumie nieco monotonna (ściany korytarzy są wszędzie podobne), stwarza doskonałe wrażenie trójwymiarowej przestrzeni *dungeonu* (labiryntu), w którym naprawdę można się zgubić - ale przecież nikt nam chyba nie wmówi, że lochy powinny mieć system kolorowych pasków i specjalnych znaków, tak żeby nikt się, proszę wycieczki, nie zgubił! To nie jest sielanka - zmysł orientacji staje się tu tak samo niezbędny, jak jedzenie, picie, czy sen.

Grę rozpoczynamy, stając przed metalową bramą prowadzącą do labiryntu. Bramę otwiera się, naciskając myszą górny przycisk (dolny powoduje załadowanie wcześniej zapisanych danych z dyskietki "DungeonSave"). Dane muszą nosić nazwę "Dungeon.dat". Przy każdym kolejnym ich zapisywaniu stare dane ulegają skasowaniu. Jeśli chcecie zachować sobie stan gry "na wszelki wypadek", można na tej samej dyskietce (ale nie w trakcie gry), stworzyć szufladę np. "DungeonMaster" i do niej przekopiowywać plik ze stanem gry, który nas interesuje. Nazwę "Dungeon.dat" można zmieniać np. na "Dungeon.dat-1" itp. **Uwaga:** program rozpoznaje tylko "Dungeon.dat", w głównym katalogu, a pliki o zmienionej nazwie mogą służyć jedynie jako kopie. Zmiany nazwy umożliwią nam kontrolowanie danych i późniejsze stwierdzenie, gdzie jaki stan gry zapisaliśmy. Polecam używanie komentarzy (np. *Pająki*, *Siedmiomilowe buty* itd). Niestety, tak jak już wspomniałem, aby zabezpieczyć dane w ten sposób, trzeba przerwać grę i wgrać DiskMastera, czy inny program tego typu. Opłaci się stracić te 10 minut w porównaniu z czasem, jaki zmarnujemy, zaczynając wszystko od początku. I jeszcze jedno - faktycznie nie ma nigdy potrzeby zaczynania gry od początku, ale istnieją sytuacje praktycznie podbramkowe, kiedy nawet najwytrwalszego gracza może ogarnąć zwątpienie.



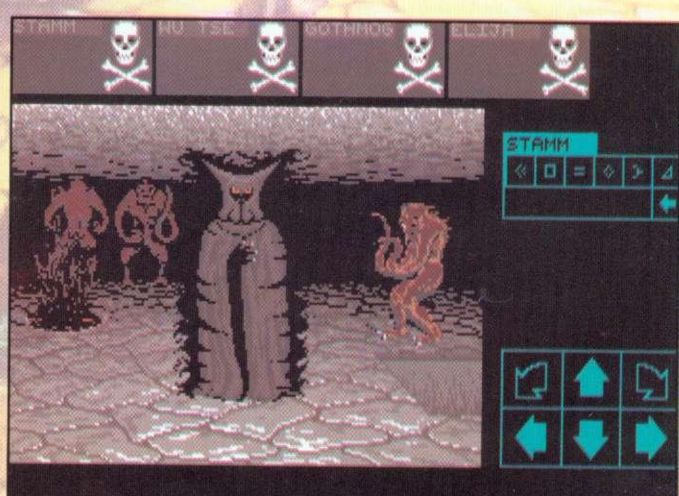

EINGANG
WEITER-MACHEN


ELIJA LOEWE VON YAITOPYA
AUFERSTE-HEN
REIN-KARNIEREN
WIDERRUFEN
GESUND 60/ 60
KRAFT 58/ 58
MANA 22/ 22 LAST 2,0/ 44 KG


STAMM
WU TSE
GOTHMOG
ELIJA
ELIJA


WU TSE
GOTHMOG
ELIJA
STAMM BLADECASTER
ELIJA
SPEISE
WASSER
GESUND 290/290
KRAFT 86/214
MANA 59/ 59 LAST


STAMM
WU TSE
GOTHMOG
ELIJA
WU TSE


STAMM
WU TSE
GOTHMOG
ELIJA
STAMM

Na pierwszym, najwyższym poziomie dokonujemy wyboru czterech bohaterów spośród dwudziestu czterech, których obrazy znajdują się w labiryncie. Kolejność wybierania postaci będzie nam towarzyszyła przez całą grę. Decyzja nie należy do łatwych. Sama intuicja tu nie wystarczy, choć bez niej też krucho. Nie ma rady - trzeba obejść całą halę i przyjrzeć się wszystkim postaciom. Po kilku takich przelotach doskonale orientujemy się w tym prostym labiryncie i wiemy mniej więcej, jakimi cechami postacie się różnią. Najbardziej istotne jest zapamiętanie, jaka ilość punktów w danej cesze jest średnia, a jaka najwyższa. Wybieramy takie postacie, które mają wskaźnik wysoki i górują nad innymi jednym lub dwoma punktami.

Postacie z portretu możemy przywrócić do życia albo na drodze zmartwychwstania (*Resurect*), albo reinkarnacji (*Reinkarnate*). W tym drugim przypadku postać zapomina wszystkie swoje umiejętności, ale w rezultacie nie jest to zbyt wielka strata i można ją szybko nadrobić, ponieważ proces uczenia u takich bohaterów jest szybszy.

Postacie mogą się doskonalić w każdym z czterech kierunków:

1. ***Fighter*** (wojownik) - dobry siepacz to pół sukcesu.
2. ***Ninja*** (nindża) - przydaje się, by coś celnie rzucić czy otworzyć drzwi, ale chyba można się bez niego obejść.
3. ***Wizard*** (czarownik) - bez dobrej znajomości czarów nie ma co zapuszczać się w czeluście labiryntu.
4. ***Prister*** (kapłan) - leczy rany, zatrucia i czasem tylko on jest w stanie uratować drużynę przed zagładą.

Przy wyborze warto zwrócić szczególną uwagę na punkty magii i zdolności czarnoksięskie oraz kapłańskie. Jeden bardzo dobry czarownik i jeden dobry kapłan będą nam na pewno niezwykle przydatni. Oczywiście, kapłan może kształcić się na czarownika i odwrotnie, czarownik - na kapłana. Warto też pamiętać, że niektóre postacie nie mają punktów magicznych i czarownikami będą z pewnością słabymi (ale za to jakimi mogą być wojownikami!). **Uwaga:** wprawdzie, niektóre przedmioty magiczne dodają nam punktów mocy magicznej, tzw. mana, i dzięki temu można rozwinąć zdolności magiczne, czy kapłańskie, przedmioty te jednak trafiają się na późniejszych etapach gry i za bardzo bym na nie nie liczył.

Dosyć rozsądnie został rozwiązany w grze sposób zdobywania doświadczenia przez bohaterów. Nie zastosowano tutaj tak zwanych "punktów doświadczenia" (*Experience points*). Postać awansuje na kolejne etapy wtajemniczenia i nabywa przy tym nowych umiejętności w miarę gry oraz co najważniejsze, poprzez używanie swoich zdolności.

Doskonalenie postaci polega na wykonywaniu odpowiednich czynności. I tak, aby zostać dobrym wojownikiem, trzeba iść w pierwszym szeregu i tłuc wszystko, co popadnie. Na początek, oczywiście, powinniśmy wybierać przeciwników słabych; nie ma sensu ginąć dla idei. Poza tym tłuczenie tłuczeniu nie równe - jedni walczą pięścią, inni mieczem lub toporem. W miarę tłuczenia, czyli nabywania doświadczenia, w trakcie używania danej broni pojawiają się nowe funkcje. Pozwalają one na efektywniejsze jej wykorzystanie. Walczymy bronią umieszczoną w prawej dłoni przez wybranie jej symbolu w kwadraciku z prawej strony. Po jego wciśnięciu pojawi się możliwość wyboru jednej z trzech opcji. Czasami, gdy wojownik ma małe doświadczenie, wyboru nie będzie. Najkorzystniejsze jest doskonalenie w rzemiośle wojownika dwóch postaci stojących w pierwszym szeregu. W ten sposób zapewniamy sobie ochronę z przodu, a jest to bardzo ważne - musicie bowiem wiedzieć, że w labiryncie czekają na Was stwory, na które można wpaść zupełnie niespodziewanie, a które zabijają co słabszych delikwentów jednym machnięciem łapy czy innej kończyny.

Doskonalenie umiejętności magicznych jest sztuką trudną i długotrwałą w nauce. Wykonywanie zaklęć czarnoksięskich bądź kapłańskich trzeba zacząć od najprostszych i jak najczęściej je powtarzać.

Magowie zaczynają od oświetlania. Nie przejmujcie się tym, że w zapasie trzymacie jeszcze dwie pochodnie i że Wasz czarnoksiężnik ma mało punktów magicznych. Rozniecajcie ogień jak najczęściej i w miarę wzrostu możliwości Waszego czarownika, coraz silniejszy. W ten sposób wprawdzie na jakiś czas pozbawicie się jego punktów magicznych, ale w końcu szybciej uzyskacie wyższy stopień wtajemniczenia, a co za tym idzie, większą maksymalną ilość punktów. Przyda się Wam to na pewno w dalszych etapach.

Podobnie postępujcie z kapłanem: niech tworzy wodę życia jak najczęściej, a Wy wypijajcie ją przy każdej sposobności. Odradzam tworzenie na początku trujących płynów, ponieważ by je wykorzystać, należy rozbić o wroga butelkę z taką zawartością, a szkoda, bo butelka to naczynie cenne i trudne do znalezienia.

Ekran główny został podzielony na kilka części. U góry widzimy wizerunki bohaterów i ich imiona. Obok każdego wizerunku są trzy wskaźniki paskowe. Wskazują one (od lewej):

- ***Siłę*** - siła spada w miarę "machania" mieczem i odnoszenia ran; słaba postać ma kłopoty z walką i z poruszaniem się.
- ***Zręczność*** *(a raczej żywotność, czy jakby to ktoś jeszcze nazwał: chęć do życia)* - gdy spadnie do zera, postać umiera; cecha ta maleje stale, gdy bohater jest głodny lub zatruty.
- ***Moc magiczną*** - im mniej punktów magicznych, tym trudniej cokolwiek wyczarować (z pustego i Salomon nie naleje).

Każda z postaci nosi imię, jakie jej nadaliśmy. Kliknięcie LMB na wizerunek postaci spowoduje, że imię zmieni barwę na żółtą, a postać stanie się przywódcą grupy. Oznacza to, że kliknięcie RMB poza wizerunkami postaci pokaże nam właśnie jej plecak i sylwetkę. Dowódca rzuca również przedmiotami, które aktualnie są kursorem myszy. Radzę nie przyzwyczajać się do jednego dowódcy i wymieniać go w miarę potrzeb - najważniejsza jest bowiem szybkość akcji, nie zaś to, kto w danej chwili jest szefem.

Pod wizerunkami postaci znajduje się ekran gry. Widzimy tutaj to, co widzą postacie, a więc korytarze, pomieszczenia, stwory itp. Poniżej ekranu pojawiają się napisy, na które warto zwracać uwagę. Tekstów naprawdę nie jest tak dużo, a nauczenie się kilku dodatkowych słówek, po uprzednim wyszukaniu ich w słowniku, jeszcze nikomu nie zaszkodziło.

Na ekranie tym wszelkie operacje wykonujemy za pomocą myszki - możemy wziąć przedmioty i przenieść je do rąk postaci, czy też ich plecaków. Jest to jedna z niewielu monotonnych części gry, zwłaszcza kiedy po skończonej walce musimy pozbierać wszystkie strzały, gwiazdki, sztylety i to, co pozostało z wrogów, jeżeli byli jadalni (!) lub mieli schowane jakieś przedmioty - niestety, jest to zło konieczne. Również myszką uruchamiamy



wszelkiego rodzaju mniej lub bardziej ukryte w ścianach przyciski i dźwignie. Z tego też powodu musimy nieustannie obserwować i badać nasze otoczenie ukazywane na tym ekranie. To dlatego światło jest podstawowym warunkiem naszego przetrwania!

Ekran gry możemy w każdej chwili zamienić na ekran charakterystyki postaci. Wystarczy w tym celu kliknąć RMB. Jeżeli klikniemy nad wizerunkiem jednej z naszych postaci, pojawi się jej charakterystyka. Jeśli klikniemy w innym dowolnym miejscu, pojawi się charakterystyka dowódcy. Na ekranie tym znajduje się sylwetka danej postaci, a obok cały jej inwentarz. Na sylwetce umieszczone są poszczególne części garderoby. W prawej dłoni postać trzyma to, czym może walczyć - pałkę, miecz, topór itp. W lewej dłoni znajduje się przeważnie pochodnia, strzały lub gwiazdki. Jeśli używamy łuku bądź kuszy, strzały z kołczana zostają automatycznie przeniesione do lewej dłoni i załadowane. Podobnie będzie się działo z kamieniami, gdy w prawej dłoni trzymamy procę. Jeśli postać rzuca gwiazdki śmierci, sztylety lub kamienie (ale bez procy), to zostaną one automatycznie z kołaczanu przeniesione do prawej dłoni.

Obok sylwetki postaci widzimy zawartość plecaka. W plecaku możemy umieścić kilka skrzyń, a w każdej z nich może znajdować się wiele niespodzianek. Praktycznie sprowadza się to do noszenia jednej skrzyni, w której mamy najpotrzebniejsze rzeczy. Należy tu pamiętać, że każda z postaci ma ograniczoną siłę (nośną) i jeżeli ją przeciążymy (napisy u dołu zrobią się czerwone), wówczas strasznie spowolni to marsz. Siła postaci zależy również od stanu ogólnego - ranny nie może unieść tak dużo, jak zdrowy. Na to, co nasz bohater może dźwigać, znaczny wpływ (szczególnie w końcowej części gry) ma także to, co nosi na sobie - ciężka zbroja zdobyta z takim trudem nie pozwala wziąć jeszcze skrzyni, nawet najsilniejszemu z grupy. "Towary" ze skrzyni przenosimy do plecaka, umieszczając skrzynię w prawej dłoni postaci.

Na ekranie charakterystyki postaci widać także stan jej nasycenia wodą oraz żywnością. Kiedy paski staną się krótkie i żółte, należy to potraktować jako poważne ostrzeżenie. Starajmy się wtedy postać jak najszybciej nakarmić i/lub napoić. Gdy paski te osiągną kolor czerwony, zacznie ubywać punktów tak, jakby postać uległa zatruciu - to ostatnia szansa na ratunek. W przypadku dalszej bierność delikwent po prostu "korkuje".

Symbol oka to miejsce zdobywania informacji. Jeżeli naciśniemy i przytrzymamy na tej ikonie LMB, to przy kursorze pojawi się wykaz punktów poszczególnych cech postaci. Cechy zaznaczone na czerwono są w trakcie regeneracji, zaś te na zielono - chwilowo zwiększone przez działanie magicznego przedmiotu lub dzięki wypiciu magicznego napoju. Postępując podobnie, możemy się czegoś dowiedzieć o przedmiocie, który "trzymamy w ręku", tzn. naciskając i przytrzymując LMB na ikonie oka .

Po prawej stronie ekranu głównego znajduje się kolumna sterowania walką i ruchami postaci. Na samym jej szczycie umieszczone są sylwetki postaci widziane z góry. Dzięki tym rysuneczkom możemy się zorientować, w jakim szyku są ustawieni nasi bohaterowie. Ustawienie można dowolnie zmieniać, klikając na postać i przenosząc ją w miejsce innej postaci. Okienko to jest również bardzo przydatne w trakcie walki - automatyczne obroty postaci pokazują nam, z której strony następuje atak, co pozwala na odpowiednie ustawienie całego szyku. Czasami zdarza się, że walcząc z jakimś silnym przeciwnikiem stojącym przed nami, nie zwracamy uwagi na to, co się dzieje z tyłu i potem pełni zdziwienia zauważamy, że zmarł wcale nie ten bohater, który tak dzielnie walczył w pierwszym szeregu.

Poniżej znajduje się wąski pasek sterowania czarami. W górnej części paska wyświetlone jest imię tej postaci, która aktualnie będzie rzucała czar. Imię to zastępujemy innym, klikając na odpowiedni kwadracik obok niego. Zaklęcia można przygotować zawczasu - czasem jednak się zdarza, że przygotowaliśmy nie to zaklęcie, które jest nam potrzebne, a to oznacza, że tylko zmarnowaliśmy cenne siły mana.

Czary rzuca się w stosunkowo prosty sposób. Na początku musimy wiedzieć, jak czar brzmi, tzn. znać kolejność użycia znaków runicznych. W tym celu szukamy w lochach labiryntu starych papirusów, z których odczytujemy zaklęcia (my dla ułatwienia podajemy je wszystkie na końcu opisu). Każde zaklęcie ma siłę, jaką mu nadamy. Na początku nie przesadzajmy z tym, ponieważ przy braku doświadczenia po prostu nie uda się nam wykonać zaklęcia o dużej mocy. Siłę w skali 1-6 wybieramy, klikając na symbol z pierwszej grupy. W tym momencie symbol siły ukaże się poniżej, w okienku rzucanego czaru, zaś w pasku środkowym (z runami) pojawią się symbole następnej grupy. Tu już wybieramy konkretny symbol (np. dla oświetlenia labiryntu wystarczy run FUL). Końcowa faza polega na tym, że naciskamy LMB na okienko czaru - i zaklęcie zostaje rzucone. Oczywiście, w niektórych zaklęciach korzysta się również z symboli III i IV grupy, zwłaszcza tych używanych na głębszych poziomach labiryntu - wymagają one wyższego stopnia wtajemniczenia postaci i ogromnej wprawy samego gracza.

Poniżej panela z zaklęciami znajduje się panel walki. Są to 4 ikony zawierające symbole przedmiotów trzymanych w prawym ręku lub symbol dłoni, jeżeli ta jest pusta. Aby walczyć, wystarczy nacisnąć na dany symbol. Pojawi się wtedy okienko, w którym słownie określono możliwe posunięcia (np. uderzenie pięścią, okrzyk bojowy czy kopnięcie). Należy wówczas wybrać którąś z możliwości, a reszta dokona się samoistnie. Ikona będzie przez jakiś czas szara i nieaktywna - jak długo, zależy od tego, jakiej używamy broni i jaką czynność nią wykonujemy. Czasami, przy cięższych broniach, wybór stylu walki będzie ograniczony, co wiąże się ze zbyt małym doświadczeniem walczącego.

Ostatnim panelem na ekranie głównym jest panel kierowania ruchami bohaterów obsługiwany przy pomocy myszy. Istnieje też możliwość - i jest ona chyba najlepsza w użyciu - sterowania ruchem przy pomocy klawiatury numerycznej. **Uwaga:** należy pamiętać, że grupa jest nierozdzielna i postacie przemieszczają się tylko wszystkie jednocześnie lub żadna.

W mrocznych korytarzach cały czas musimy być czujni, bo nigdy nie wiadomo, co wyłoni się zza zakrętu. Raz są to rycerze, innym razem różowe robale (jadalne!), które nieźle dadzą się nam we znaki.

Ogólnie rzecz biorąc, istoty zamieszkujące labirynt dzielą się na materialne i duchowe. Pierwsze są z krwi i kości, te drugie można unicestwić jedynie czarami lub magicznymi mieczami. Na szczęście, istoty te (podobnie jak i magiczne miecze) pojawiają się dopiero od 8 poziomu. Walkę z nimi należy podejmować jak najwcześniej,

możliwie już w chwili, gdy je wypatrzymy - strzał z łuku, rzut gwiazdką śmierci zapewniają nam nieco przewagi w późniejszym starciu bezpośrednim. W trakcie walki najlepiej cały czas być w ruchu i nie dać się zapędzić w ślepy zaułek. Jest to szczególnie ważne przy starciach z golemami i ze stertami kamieni. Starajmy się wtedy walczyć z doskoku, stosując ciągłe uniki. Jeśli kamienie zagrodzą nam drogę, przeganiamy je trującą chmurą. Golemy są mniej wrażliwe...

W chwilach odpoczynku należy uzupełniać butle z napojami leczniczymi, odtruwającymi itp. Poza tym kapłani, młócąc niejednokrotnie mieczami, powinni osłaniać grupę przy pomocy magicznych tarcz.

Jak już wspomniałem, głównym celem gry jest pokonanie Pana Chaosu. Jednak aby tego dokonać, trzeba skompletować magiczny *FireStaff*. Pierwsza jego część znajduje się na 7 poziomie. Aby otworzyć wszystkie drzwi do niego prowadzące, trzeba zejść po klucze aż do poziomu 12. W drodze powrotnej przydatne są tajemne schody - musimy je jednak wcześniej otworzyć, wkładając w trupie czaszki znalezione *SkeletonKey'e*. Gdy już po pokonaniu mocarnych, kamiennych golemów, zdobędziemy magiczną laskę, należy jak najszybciej iść na sam dół, gdzie znajduje się magiczny kamień, który musimy osadzić w *FireStaffie*. Aby zdobyć kamień, trzeba jednak pokonać pewnego, hm... "miśka". Szczególnie przydadzą się tu zamrażające pierścienie - wspomnianego "miśka" unieruchamiamy i podtruwamy gazami bojowymi. Po kilku takich akcjach uzyskuje się wspaniały materiał na steki, a droga do magicznego klejnotu staje otworem. Kiedy skompletujemy magiczną broń, wypada jedynie udać się piętro wyżej, gdzie oczekuje nas Pan Chaosu. Oczywiście, zanim do niego dotrzemy, musimy zmierzyć się z jego świtą.

Na koniec zostaje nam sam Pan Chaosu, którego na dobrą sprawę nie da się pokonać - oczywiście, w klasycznym rozumieniu tego słowa. Musicie ruszyć głową i spróbować czegoś innego. Prywatnie - doradzam wcześniej zapisać stan gry...

Życzę wszystkim miłego wędrowania. I niech duch mistrza spogląda Wam w oczy z dobrej strony.

Tomasz Kokoszczyński

LO	UM	ON	EE	PAL	MON
YA	VI	OH	FUL	DES	ZO
VEN	EW	KATH	IR	BRO	GOR
KU	ROS	DAIN	NETA	RA	SAR

TABELA CZARÓW

Grupa I. POWER - moc:
(oznaczają 6 stopni energii, słowa tej grupy nie są podawane na papirusach)

LO UM ON EE PAL MON

Grupa II. ELEMENTAL INFLUENCE - czynniki żywiołu:

YA - żywioł ziemi, podstawa obrony;
VI - żywioł woda;
OH - żywioł powietrza;
FUL - żywioł ognia;
DES - nieurodzajna pustynia;
ZO - dematerializacja.

GRUPA III. FORM - kształt:

VEN - trucizna, klepsydra mówi o upływającym czasie bestii;
EW - łeb bestii, działa tylko na nie;
KATH - wybuchowość;
IR - skrzydlaty łuk nadający czarowi zdolność latania;
BRO - braterstwo i wsparcie;
GOR - ogień, światło i duch.

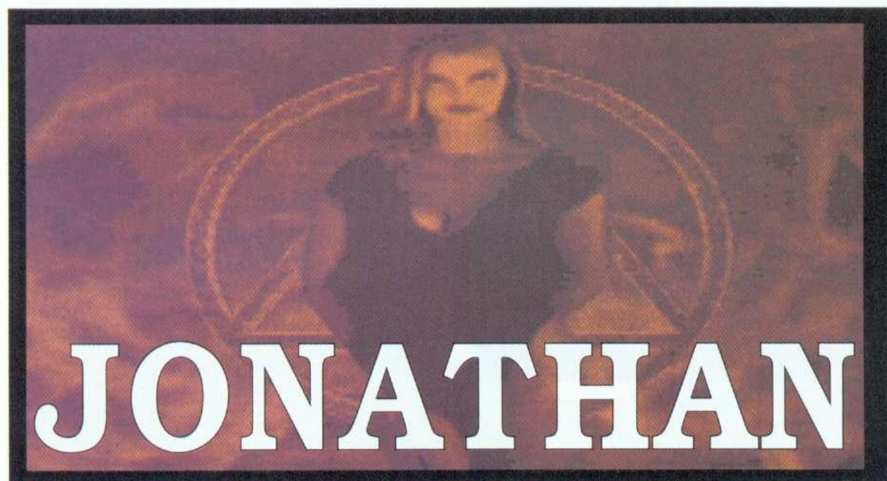
GRUPA IV. CLASS/ALIGNMENT - klasa/ustawienie

KU - miecz wojownika;
ROS - wyciągnięta ręka złodzieja;
DAIN - czar ulatujący z czarodziejskiej różdżki;
NETA - krzyż, symbol kapłana;
RA - duża moc - żar słoneczny;
SAR - ciemność, złe demony.

Kolejno poszczególne zaklęcia:
(bez symbolu mocy)

FUL - magiczne światło;
VI - napój zdrowia;
YA - napój wytrzymałości;
ZO - otwiera niektóre drzwi;
VI BRO - odtrutka;
YA BRO - napój osłaniający przed zatruciem;
DES VEN - zatruwa wroga;
DES EW - niszczy duchy;
OH VEN - trująca chmura (bardzo dobra na osy);
YA IR - tarcza dla całej drużyny (działanie podobne, jak *YA BRO*);
FUL IR - kula ognista;
ZO VEN - trująco-wybuchowy pocisk do rzucania;
FUL BRO KU - napój dający chwilowo siłę;
FUL BRO NETA - tarcza ogniowa;
YA BRO ROS - magiczne ślady stóp
OH BRO ROS - chwilowy przyrost zręczności;
YA BRO NETA - chwilowy przyrost żywotności;
YA BRO DAIN - chwilowy przyrost mądrości (rzecz ważna w regeneracji i sprawności);
OH EW RA - widzenie przez ściany;
OH KATH RA - ognista strzała;
OH IR RA - magiczne łuczywo;
ZO KATH RA - obiekt świetlisty, niematerialny;
ZO BRO RA - napój odnawiający Mana (taka ichnia coca-cola);
OH EW SAR - daje niewidzialność;
DES IR SAR - i nastała ciemność.





Producent: PM Entertainment

W roku 1988 niewielka, ale prężna grupa o tajemmniczej nazwie **PM Entertainment** zaczęła podbijać amigowy świat gier. Z początku próby były mniej lub bardziej udane. Powstały między innymi takie gry przygodowe, jak ***Holiday Marker*** oraz ***Stadt der Loewem***. Jednakże żadna z tych gier nie może się równać z ostatnim produktem, jaki pojawił się na rynku komputerowym - z grą **Jonathan**.

Ten nowy program, zaliczany do gier typu *Adventure*, stanowi klasę samą w sobie. Jeżeli chodzi o scenariusz, to jest to naprawdę milowy krok w tej dziedzinie. Grupa **Phoenics** (późniejsza nazwa firmy) całą akcję umieściła nie - jak to zwykle bywa - w Stanach Zjednoczonych bądź Singapurze, ale w małym, egzotycznym, południowo-niemieckim miasteczku o wdzięcznej nazwie Kronstadt. Egzotyka ta nie jest związana tylko i wyłącznie z jego wielkością (czy raczej małością), lecz także (a nawet przede wszystkim) ze zjawiskami, które w nim nastąpiły.

Fabuła prezentuje się mniej więcej tak. Otóż, jakaś potężna, niszczycielska siła z dalekiej przeszłości, której korzenie wywodzą się z najgłębszych zakamarków ludzkiej podświadomości, została w niewiadomy sposób uwolniona. Zło powoli zaczyna opanowywać miasto. Nauczyciel o nieposzlakowanej opinii dopuszcza się lubieżnych czynów na swojej uczennicy i próbuje ją zabić, urząd skarbowy i Rockersi walczą razem przeciw policji, w zastraszającym tępie wzrasta ilość samobójstw, a mieszkańcy cierpią na straszne bóle głowy.

Jedynym człowiekiem, który może uratować miasteczko, a w konsekwencji cały świat, jest Jonathan - młody chłopak, który od 15 roku życia porusza się w wózku inwalidzkim. Przez długi czas męczyły go prorocze koszmary senne, w jednoznaczny sposób ukazujące dalsze losy ludzkości, a także rolę, jaka przypada jemu, Jonathanowi. Tylko on z pomocą przyjaciół i czarów może jeszcze odwrócić bieg wydarzeń - w ciągu 10 dni powstrzymać zło i zapobiec nieszczęściu.

W odróżnieniu od wielu gier typu *Adventure*, tu nie można utknąć w jednym miejscu. Historia praktycznie rozwija się sama - w zależności od drogi i działania, zawsze trochę inaczej. Opłaca się więc rozwiązywać problemy na rozmaite sposoby i różnymi drogami dążyć do celu. Mieszkańcy prowadzą przy tym swe własne życie i mogą znajdować się w różnych miejscach (w samym miasteczku takich jest ok. 30). Do wykorzystania mamy telefon (z ponad 200 aktywnymi numerami). O aktualnej sytuacji informują nas telewizja i gazety. Naturalnie możemy też poszczególne przedmioty egzaminować, zbierać, używać. Do wykorzystania mamy też czary i zaklęcia (np. dla uzyskania nadludzkiej siły czy też czasowej niewidzialności). Pojawiające się na ekranie teksty czyta się równie pasjonująco, jak książki Stephena Kinga.

Gra **Jonathan** jako jedna z nielicznych tego typu w pełni wykorzystuje możliwości Amigi. Doskonała grafika (w większości digitalizowana) i nie gorzej opracowane efekty dźwiękowe dopełniają całości. Dzięki temu udało się autorom stworzyć grę, która z powodzeniem może konkurować z takimi hitami, jak choćby ***Elvira***.

Dariusz Lewkowski









Producent: Skyline

Wydawałoby się, że niniejszy opis będzie nawiązaniem do opisów wyścigów motocyklowych zamieszczonych w jednym z poprzednich numerów ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH. Gra ta jednak, mimo iż pod każdym względem jest bardziej prymitywna od tamtych, może dać Wam faktycznie o wiele więcej przyjemności. Nie wszystko dobre, co ładnie wygląda i wydaje fajne dźwięki! **RasterBike** jest grą starą, mało znaną, ale ciągle bardzo dobrą. W poszukiwaniu najnowszych hitów gubimy czasem to, co w Amidze najlepsze - amigową zabawę. Dlatego też postanowiłem przybliżyć Wam właśnie **RasterBike'a**.

Zanim przejdę do istoty gry, kilka informacji technicznych. Program ten wymaga joysticka, a czasami nawet dwóch. W **RB** można grać samemu, co faktycznie oznacza: z komputerem lub we dwóch. Komputer jest tak dobry, jak go zaprogramują i na ile starczy mu mocy obliczeniowej. Ponieważ w tym przypadku nie chodzi o wielką moc możemy domniemywać, że winą za to, iż nie dostajemy ciągle "popalić", należy obarczyć programistów. W momencie gdy zaczynamy grać we dwóch, głupawa w sumie gierka przeobraża się w jedną z najlepszych zabaw, jakie sobie możecie wyobrazić. Jak tylko wspomnę emocje, które towarzyszyły moim pojedynkom z kumplem, to aż chce się grać. I wcale nie przeszkadzało mi, że kumpel był ode mnie lepszy - liczyła się po prostu przyjemność grania, a i wygrać też od czasu do czasu przecież było można.

Uwaga: Za połamane joysticki nie odpowiadam ani ja, ani autorzy gry. To Wy ją wybierzecie (ewentualnie) i Wy wydacie forsę na nowy joysticki!

No dobrze, ale na czym właściwie polega cała ta zabawa? Zasada gry jest chyba tak stara, jak komputery. Na prostokątnym polu mamy do czynienia z dwoma wężami (liniami torów motocykli). Węże mogą się poruszać praktycznie po całym ekranie - oczywiście, zostawiając ślad. Kilku rzeczy jednak nie powinny robić, ponieważ grozi to śmiercią (czytaj: Bum!).

Oto czynności, których należy unikać:
- zderzenie ze ścianą,
- zderzenie z drugim motocyklem, (*UWAGA: czołowe zderzenie faworyzuje jeden z RasterBike'ów!*)
- zderzenie ze swoim śladem.

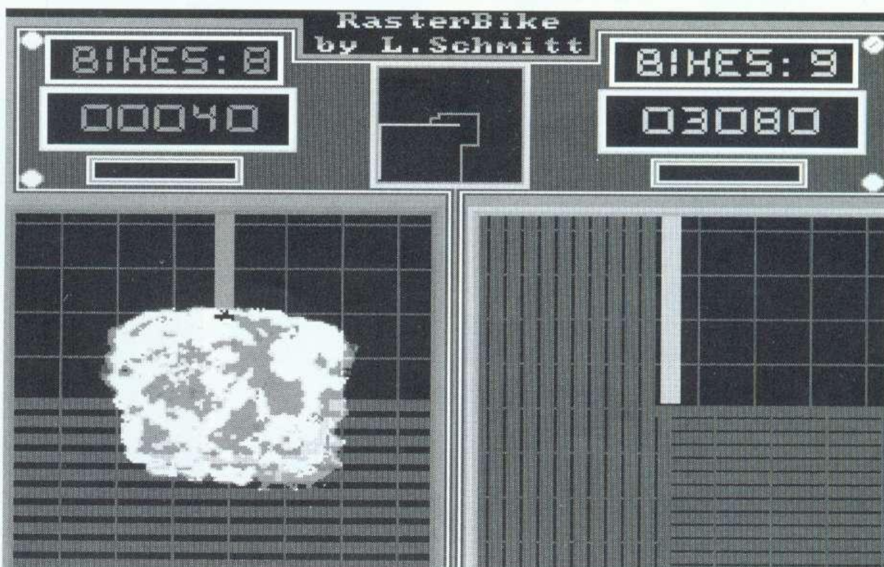
Musimy oczywiście zdać sobie sprawę, że całkowita dostępna przestrzeń jest ograniczona i koniec końców, tak jak to w życiu bywa, ktoś musi się z czymś zderzyć. Lepiej jednak, abyśmy nie byli pierwsi...

Kilka słów o obsłudze. Grę załadowujemy z normalnej dyskietki. Po obrazku początkowym pojawia się plansza z grą. Odpalenie **RB** odbywa się przy pomocy jednego z dwóch klawiszy *Amiga*. Aby wystartować wariant gry z komputerem, naciskamy lewy klawisz, wybranie opcji dla dwóch graczy równa się naciśnięciu prawego klawisza. Ekran podzielony został na dwie główne części. Jedna jest nasza, druga naszego przeciwnika. U góry widać cały dostępny kwadrat z zaznaczonymi liniami ruchów węży, punkty, ilość dostępnych jeszcze motocykli (od 9 w dół) oraz wskaźniki przyspieszenia. Kolejny start odbywa się poprzez naciśnięcie *Fire*.

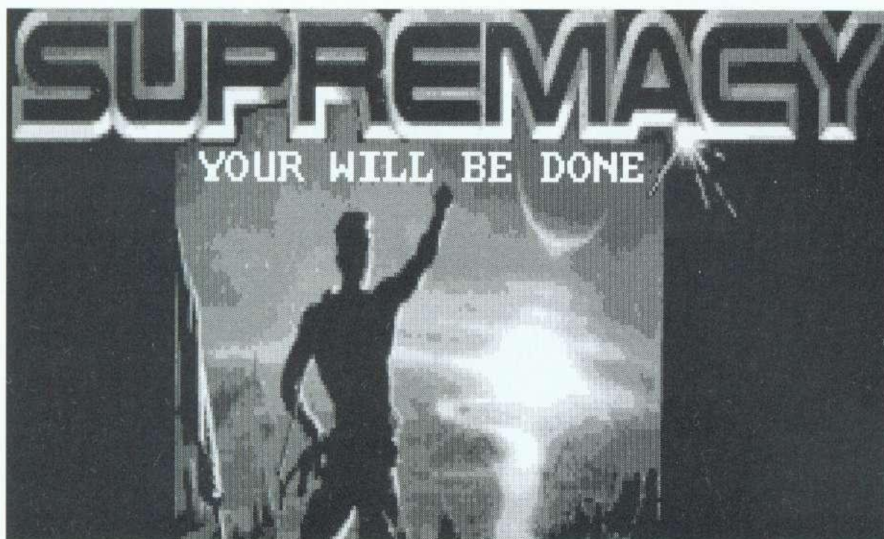
Gramy! Oczywiście cały czas trzeba uważać, żeby w coś nie wlecieć i nie dać się zamknąć w zbyt małej przestrzeni. O ile gra z komputerem po jakimś czasie staje się nudna, ponieważ zbyt łatwo daje się go zamknąć, o tyle gra z człowiekiem pełna jest zaskakujących i wypełnionych napięciem sytuacji. Oczywiście z komputerem też można sobie poćwiczyć, ale trzeba w początkowym okresie gry dać mu pewne fory. Walka na "noże" zaczyna się potem, choć komputer i wtedy lubi się sam wykończyć - "dla jaj". Jeśli chodzi o sterowanie, to do dyspozycji mamy tradycyjne skręty: lewo, prawo oraz ruch do przodu. Ruch do tyłu jest dużej klasy majstersztykiem. Bezpośrednie "cofnięcie" węża powoduje zderzenie z samym sobą (swoim śladem). Aby zawrócić, należy skręcić w bok i dopiero wtedy ruszyć do tyłu (co faktycznie jest następnym skrętem w bok). Mistrzowskie wykonanie takiego manewru powoduje przesunięcie węża tylko o jedno oczko, tak że idzie on linia w linię. Wymaga to jednak pewnej porcji treningu. Namawiam wszystkich do opanowania tego manewru, gdyż niejednokrotnie uratuje Wam to "życie". Inną rzeczą, która może Wam pomóc jest przyspieszenie. Wystarczy wcisnąć *Fire*, a nasz wąż "dostanie gazu". Oczywiście, nie ma róży bez kolców. Przyspieszenie, choć samo w sobie niegroźne, daje ładne efekty, gdy znajdujemy się naprzeciw ściany i nie mamy o tym zielonego pojęcia. Bardzo ładne bum! Aby tego uniknąć trzeba przed wciśnięciem *Fire* spoglądać na górną planszę! Pamiętajcie, że liczba przyspieszeń jest ograniczona do 3, a kolejne przyspieszenie można wywołać dopiero po wygaśnięciu przyspieszenia poprzedniego. O stanie przyspieszenia informują nas kreski nad obiema częściami ekranu.

Mam nadzieję, że tych kilka uwag wystarczy Wam, aby przeżyć wiele ekscytujących chwil z grą **RasterBike**. Pamiętajcie: nie liczy się kolorowy obrazek na ekranie, ale to, co dzieje się w Waszych głowach, a tu gra Was na pewno nie zawiedzie!

Tomasz Kokoszczyński







Producent: Virgin/Probe

Nie tylko ta najstarsza brać amigowska pamięta grę decyzyjną pod obiecującym tytułem *Millennium 2.2*. Śmiem twierdzić, iż wiele osób wciąż do niej sięga, gdyż jest niewątpliwie grą na dobrym, amigowskim poziomie - sensowną (co według mnie najważniejsze), o niezłej grafice, choć prawie bez efektów dźwiękowych. Sam około rok temu (może nieco mniej) usiadłem pewnej pięknej nocy i dotarłem do jej szczęśliwego końca. Ale, na szczęście, na ***Millennium*** świat się nie kończy. Istnieje gra wykorzystującą tę samą ideę, jednak przewyższającą swoją poprzedniczkę o parę klas. Mowa oczywiście o grze **SUPREMACY**, którą to zespół programistów tworzył przez (tak, tak...) półtora roku. I nie był to czas stracony - o tym mogę Was zapewnić!

Zacząć należy od tego, czym **SUPREMACY** przewyższa *Millennium*. Otóż, moi Drodzy, wszystkim!!! Sens gry został rozbudowany, dodano przepiękną oprawę graficzną oraz wspaniałe efekty dźwiękowe. Czegóż więcej trzeba?

Grę rozpoczyna czołówka obrazująca stworzenie przez Boga (?) świata, w którym toczyć się będzie zaciekła walka o supremację. Gdy już obejrzesz ją po raz setny i zadrży Ci palec na przycisku myszy, wejdziesz do okna wyboru Twojego przeciwnika. Im będzie on mocniejszy, tym - co oczywiste - gorzej dla Ciebie. Trudność wybieranego poziomu wyrażana jest w ilości planet wchodzących w skład świata oraz w coraz większym stopniu skomplikowania budowy wszelkiego rodzaju oprzyrządowania. Dla informacji powiem, że różnica między poziomami polega na tym, iż na pierwszym poziomie wystarczy tylko odpowiednia ilość pieniędzy, natomiast na ostatnim, czwartym, trzeba także posiadać odpowiednią ilość minerałów i energii.

Cóż, mam wrażenie, że już wiecie, o co w tej grze chodzi... Tak, o to, by podbić umieszczoną na drugim końcu galaktyki bazę przeciwnika. Aby tego dokonać, trzeba wyprodukować odpowiedni sprzęt, wyszkolić i uzbroić ludzi, zadbać o żywność i energię dla Twoich baz. Gra jest prosta właściwie jedynie na pierwszym poziomie trudności (8 planet). Na czwartym (32 planety) ręce drgają na myszy jak w ataku epilepsji i kończy się zabawa, a zaczynają się schody. Sporą różnicą między **SUPREMACY** a jej protoplastą jest to, iż w ***Millennium*** skoki czasu wywoływane były z menu przez grającego. Tutaj czas płynie nieubłaganie naprzód!!! Gdy masz podbitych 15 planet i na każdej masz coś do zrobienia, to po prostu nie wyrabiasz się czasowo. W rezultacie, na jednej brakuje żywności, na drugiej energii, trzecią podbija komputer, a na czwartej populacja obumiera ze względu na wysokie podatki. Koszmar!!!

No dobrze, a teraz konkrety...

Nie, nie będę tłumaczył wszystkich opcji programu. Są one po prostu zbyt łatwe. Napiszę tylko o tym, co faktycznie może sprawić jakąś trudność.

Po władowniu gry zobaczysz w lewym górnym rogu trójwymiarową mapę galaktyki, to wybrany przez Ciebie świat. Obok niej znajdziesz ikony ze strzałkami, które umożliwiają poruszanie się po niej. W prawym górnym rogu umieszczono obrazek z życia planety zaznaczonej na mapie (uwaga, rysunek nie jest dla hecy!). W prawym dolnym rogu znajduje się okno informacyjne, natomiast w lewym dolnym - opcje. I właśnie te ostatnie omówię teraz nieco dokłaniej (numeracja od lewej do prawej i od góry do dołu).

1. Opcje zarządzania zaznaczonej na mapie planety. Można tu zmienić jej nazwę (ikona poniżej *Rename*). Można także podnieść lub obniżyć podatki na danej planecie (ważne - przy 40% ludzie przestają się mnożyć). Ikony po prawej stronie okna informują o statkach na orbicie, na planecie oraz w dokach. Jednym słowem, w oknie tym mamy dostęp do wszelkich informacji o planetach. Nic więc dziwnego, że tu spędza się większość czasu podczas gry.

2. Tu kupuje się oprzyrządowanie i statki. W zależności od stopnia trudności musimy mieć różne materiały do ich wytworzenia. Zakupu dokonuje się tylko na planecie macierzystej!

3. Opcja nawigowania i poruszania się statków i oprzyrządowania. Latać można tylko na skolonizowane planety. Z ważniejszch informacji warto jeszcze zwrócić uwagę na informację pod napisem ***FUEL*** (zużycie paliwa) oraz ***EDA*** (przybliżony czas dotarcia do punktu docelowego).

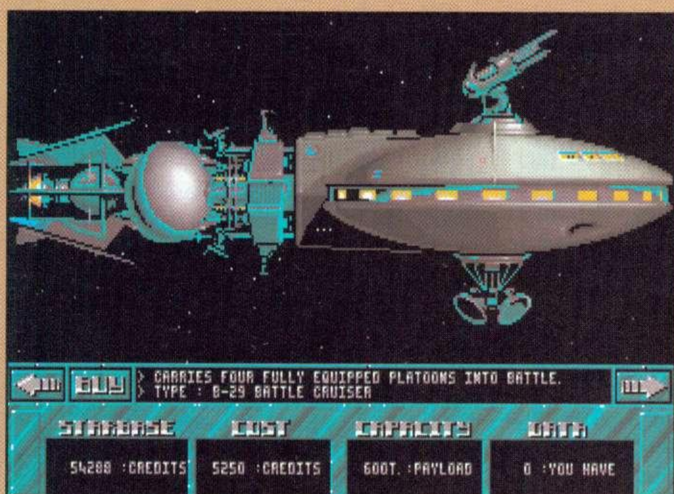
4. Opcja aktywna tylko wtedy, gdy posiadasz *Transformator Atmosfery* (do zakupu w 2). Po wybraniu na mapie planety nie skolonizowanej i kliknięciu na tę opcję Transformatorowi zostanie zlecone utworzenie tam atmosfery i skolonizowanie planety. Po dokonaniu tego, na monitorku w prawym górnym rogu ekranu pojawi się obraz tej planety. W zależności od niego będzie opłacało się wysłać określone urządzenia produkcyjne (dokąd wysłać Stacje Żywnościowe, a dokąd Stacje Wydobywcze pozostawiam Waszej inteligencji). Doradzam użyć dodatkowo silnej obstawy wojskowej.



4/2010
>STARBASE!
LOGGING ON .....
>SUPREMACY<
[C] 1990 VIRGIN MASTERTRONIC LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED AND MANUFACTURED UNDER
LICENCE BY MELBOURNE HOUSE.
SYSTEM SOFTWARE .. DAVID PERRY
IMAGING .... NICK BRUTY
DESIGN + CONCEPT . PROBE SOFTWARE
MORE MESSAGES



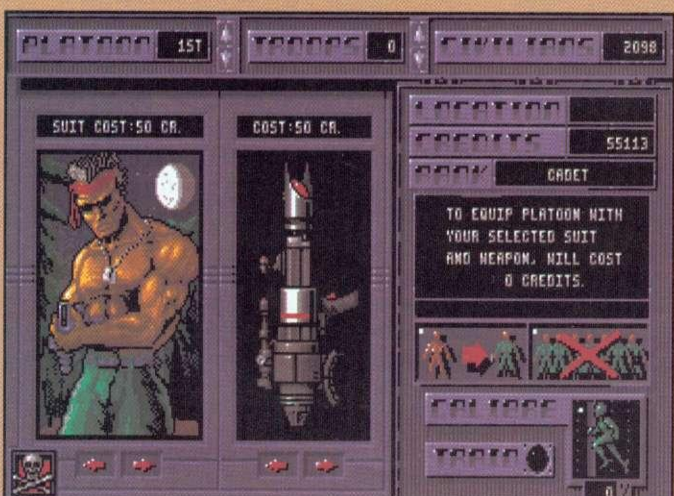
RENAME
STARBASE!
7/2010
YOUR STAR
54288
PLANET
DATE
STATUS
CREDITS
1967
+13 %
75 %
POPULATION
POP.GROWTH
MORALE
25 %
TAXRATE
3263 T.
4126 T.
4939 T.
5752 T.
FOOD
MINERALS
FUELS
ENERGY
0
MILITARY
STRENGTH
SHIPS ON SURFACE OF STARBASE!
ENEMYBASE
STARBASE!
EMPTY
EMPTY
EMPTY
EMPTY
EMPTY
EMPTY



BUY
CARRIES FOUR FULLY EQUIPPED PLATOONS INTO BATTLE.
TYPE : B-29 BATTLE CRUISER
STARBASE
COST
CAPACITY
DATA
54288 :CREDITS
5250 :CREDITS
600T. :PAYLOAD
0 :YOU HAVE



PLANET
STARBASE!
DOCKING BAY
1 BAY EMPTY
2 BAY EMPTY
3 BAY EMPTY
SHIP
DATE
10/2010
CLASS
CREW
FUEL
CLASS
RENAME
EMPTY
NAVIGATION SYSTEM V6.0 - SELECT A SHIP!
HEADING
SHIP
FROM
TO
ETA
FUEL



PLATOON
1ST
TROOPS
0
CIVILIANS
2098
SUIT COST:50 CR.
COST:50 CR.
LOCATION
CREDITS
55113
RANK
CADET
TO EQUIP PLATOON WITH
YOUR SELECTED SUIT
AND WEAPON, WILL COST
0 CREDITS.



PLANET
STARBASE!
DOCKING BAY
1 BAY EMPTY
2 BAY EMPTY
3 BAY EMPTY
SHIP
CIVILIANS
SEATS
TO CREW
CAPACITY
MAX.FUEL
PAYLOAD
VALUE
EMPTY
CLASS
FOOD
MINERALS
FUELS
ENERGY
STORES
IN SHIP



5. Tworzenie oddziałów wojskowych. W tym samym czasie może się szkolić więcej niż jeden pluton wojska. Dopóki plutonu nie uzbroimy, dopóty będzie się on szkolił i zyskiwał coraz wyższy stopień sprawności (oznaczenie po prawej na dole). Pluton można rozbroić i doszkolić, ale jest to raczej nieopłacalne.

6. Okno załadunku oraz obsadzania załogi. Po prawej stronie przy pomocy strzałek można załadować na statek określone materiały (jeśli wyślesz na inną planetę produkcję żywności, będziesz musiał zapewnić jakiś transport). Znajdziesz tu też ikony obsadzania załogi oraz tankowania paliwa. Nie jest to równoznaczne z załadowaniem paliwa na pokład! Znajdziemy tu także ikonę szybkiego rozładunku wszystkiego, co znajduje się na statku. I jeszcze jedno - co zrobić, aby po kupieniu np. Stacji Żywnościowej uruchomić ją na powierzchni planety? Trzeba wejść do tego okna, obsadzić załogę, wejść do 7, wyładować ją z Cargo Bay na powierzchnię i włączyć (kliknąć na ON/OFF). Jeżeli chcielibyśmy przetransportować Stację na inną planetę, to musielibyśmy włożyć ją do Cargo Bay, zatankować paliwo i dalej traktować jak normalny statek.

7. W zasadzie funkcje opisane zostały w punkcie 6. Zdarzają się wypadki losowe (sztorm magnetyczny w galaktyce, etc), które wyłączają wszystkie urządzenia pracujące na Twoich planetach (na planetach Twojego wroga chyba też). Trzeba więc trzymać rękę na pulsie i włączyć je na nowo.



8. Okno obsługi oddziałów wojskowych. Jeśli posiadasz jakiś statek wojskowy, to możesz na niego władować do 4 plutonów wojska (gdy będziesz chciał kogoś zaatakować). Można tu także określić agresję oddziałów (im większa, tym większa siła; tu jest jakiś kruczek, ale nie wiem w czym rzecz - nie wierzę jednak, aby były same plusy zwiększenia agresji). Także do tego okna musisz wejść podczas inwazji na obcą planetę, by rozładować swoje wojska i rzucić je do boju (tylko ta opcja będzie aktywna na planecie zajętej przez komputer).

9. Tu możesz uzyskać informacje na temat aktualnie zaznaczonej na mapie planety. To kosztuje!!!

10. Operacje na dysku (zapis, odczyt gry, restart, etc.).

Obsługa gry, mimo wrażenia jej złożoności, tak naprawdę wcale nie jest trudna. Prawdziwym problemem jest prawidłowa synchronizacja działań - czyli taka, aby pchać interes do przodu szybciej, niż robi to komputer. Oczywiście, mam tu na myśli czwarty poziom trudności gry, w którym tajemnica sukcesu, według mnie, polega na jak najbardziej harmonijnym rozwoju naszych planet przez jak najdłuższy czas. W praktyce oznacza to przeprowadzanie wszystkich operacji niemal jednocześnie - ilekroć bowiem grałem w **SUPREMACY**, zawsze na początku miałem z czymś problemy: albo brakowało żywności, albo minerałów, albo energii...

Mam nadzieję, że ten skrótowy opis nie spowoduje nazbyt dużego wzrostu poboru energii. Życząc Wam więc **SUPREMACJI**, sam zabieram się za męczenie komputera. Cześć!

Ziło

SUPREMACJA - zwierzchnictwo, panowanie, wyższość, przewaga nad kim, nad czym (Słownik Wyrazów Obcych, PWN).



MARKET

Wymienię oryginalne programy na Amstrada, na taśmach i dyskietkach. Sprzedam Amstrada CPC 464 Mono, cena 2,2 mln. **Robert Krupa, ul. Robotnicza 8, 41-253 Czeladź.**

Sprzedam *C-64 G*, DR 1535, 1541 II, gry na kasetach i dyskietkach (4,5 mln), joysticki. **Artur Cichocki, ul. T. Kościuszki 2/3, Milikowice, 58-140 Jaworzyna Śl.**

Sprzedam dwa cartridge do gier typu NINTENDO z grami fantasy: "Robin Hood", "Bard's Tale". Cena - po 250 tys. **Marzena Piotrowska, ul. Karpacka 39B m59, 85-164 Bydgoszcz, tel. 714-130.**

Kupię oryginalne gry (IPS): "Lord of the Rings", "Wings", powieści Juliusza Verne wydane przed rokiem 1958. Sprzedam oryginały: "Global Effect" i "Powermonger" - po 200 tys., "Zone warrior" - 100 tys., "Populous II" - 160 tys. (IPS). **Wojciech Jama, ul. Friedleina 47/5, 30-009 Kraków.**

Bezpłatna wymiana programów na Amigę! Gry, programy użytkowe. **Mariusz Piturecki, ul. J. Piłsudskiego 55, 22-600 Tomaszów Lubelski, tel. 43-41.**

Sprzedam gry, użytki na PC po 15 tys. za 1,2 MB. Katalog gratis po wysłaniu koperty zwrotnej + znaczka. **Błażej Lechowicz, ul. Obożna 7/55, 22-400 Zamość.**

Kupię lub wymienię programy na kasetach na komputer Amstrad CPC 464. **Przemysław Przybylski, Lipie 45, 42-165 Lipie, woj. częstochowskie.**

Wymienię gry: "Electro Body", "Gunship 2000", "F-117", "Wolfstein" część I, "Silent Service II" - na gry: "Civilization", "B-17", "Speedball", "Narco Police". **Łukasz Chylewski, ul. Ikara 7/40, 86-300 Grudziądz, tel. 388-77.**

Sprzedam dwa cartridge do gier PEGASUS z grami: "Green Beret" i "Don Kee Shot". Cena jednego cartridge'a - 250 tys. **Tomasz Michalak, ul. Wiśniowa 8, 64-510 Wronki, tel. 541-236.**

Wymienię gry. Poszukuję: "Midwinter", "Pacific Islands", "Fire Force", "Realms". Posiadam np.: "Tank Platoon", "Goblins", "Tyccon". Sprzedam C-64, joystick, mysz, pokrywę na komputer, cartridge i ponad 200 gier za 2,3 mln zł. **Tomasz Ślebioda, ul. Odrodzenia 3/11, 89-210 Łabiszyn, tel. 844-283.**

Sprzedam gry: "Creatures II", "Last Ninja II i III", "Fighter Bomber" na kasetach. Cena: 30 tys. zł/kaseta. **Jacek Gunmer, ul. Ułańska 27, 85-210 Bydgoszcz, tel. 310-88.**

COMMODORE 64 + magnetofon + cartridge + joystick + 400 gier, (roczne). Cena 1,7 mln. **Dariusz Węgiel, Nawojowa Góra 321, 32-065 Krzeszowice.**

Wymienię programy użytkowe, dema, gry. Amiga 600, 2 Mb. **Remigiusz Franek, ul. Krakowska 34/7, 44-335 Jastrzębie Zdrój, tel. 715-032.**

Sprzedam COMMODORE 64 z magnetofonem, Black Box, V8, cartridgem "Super Games", joystickiem, oprogramowaniem za około 1,7 mln zł. **Maria Szymczak, ul. Kopernika 5/6, 88-400 Żnin, tel. 21-941.**

Sprzedam C-64 II, X, Black Box, Final 3, literatura, 17 kaset, 2 joysticki za około 2,6 mln zł. **Tomasz Wrzosek, Oś. Niepodległości 4/1, 62-100 Wągrowiec, woj. pilskie.**

Wymienię wyposażenie ciemni fotograficznej i literaturę na dysk twardy 130-170 Mb lub monitor kolorowy SVGA. **Zbigniew Janczak, ul. Zamkowa 5, 62-320 Miłosław, tel. 261.**

Sprzedam AMIGĘ 500, 1Mb, monitor Westa TC-200 color + filtr, sampler. **Filip Bogurski, Oś. Władysława Łokietka 4/39, 61-616 Poznań, tel. 227-096.**

Sprzedam ATARI 65 XE z magnetofonem XCA12 (przerobiony na turbo), 60 kaset, 2 joysticki, za 1,5 mln zł. **Filip Durlej, pl. Przyjaźni 26b/7, 69-100 Słubice.**

Oferuję wymianę oprogramowania na COMMODORE 64! Gry, użytki, dema, magazyny dysk. 100% odpowiedzi. **Marcin Dajewski, ul. Spacerowa 10, 64-100 Leszno, tel. 207-108.**

Sprzedam XT (CGA, Herc, mono, filtr, FDD 360, dyskietki, mysz) za ok. 3,5 mln. **Tomasz Frelik, ul. Chopina 41/6, 20-023 Lublin, tel. 260-86.**

Sprzedam CPC 464, monitor (kol), joystick, oprogramowanie, literaturę po polsku i niemiecku (4 mln). **Tomasz Berezowski, Oś. Piastowskie 6a/32, 62-200 Gniezno.**

Kupię opisy do gier "Robin of the Wood" i "Masters of the Universe", a także "Blood Brothe". **Marcin Trojanowicz, Oś. XX lecia 14/30, 34-100 Wadowice.**

Sprzedam C-64 z magnetofonem, myszką, oprogramowaniem (1500 gier) - ok. 1,5 mln. **Paweł Banach, ul. Legionów Polskich 135/52, 41-310 Dąbrowa Górnicza.**

Wymienię gry na IBM. **Jacek Majewski, ul. Ogrody 25/106, 85-870 Bydgoszcz.**

Wymiana gier i programów użytkowych na AMIGĘ i IBM. Super gry! Szukam "Koła Fortuny" (AMIGA). **Karol Korolczuk, ul. Gdańska 4, 58-300 Wałbrzych, tel. 267-31.**

Sprzedam C-64 ze stacją 5,25 (gwarancja), final III, Black Box, 3 joysticki, oprogramowanie (35 dyskietek, ok. 40 kaset). Cena około 4,5 mln. **Gabriel Staszak, ul. Ogólna 50/6, 82-300 Elbląg.**

Sprzedam C-64 z osprzętem, 300 gier za około 1,6 mln zł. **Michał Cuber, Prusy 107, 32-010 Kocmyrzów (Kraków).**

Sprzedam C-64, magnetofon, stację 1541 II, 80 dysków, 20 kaset, 3 joysticki, 3 cartridge, literaturę. Cena 3,8 mln zł. **Tomasz Brzóska, ul. Zygmunta Augusta 18/153, 76-200 Słupsk, tel. 441-277.**

Sprzedam Atari 800 XL ze stacją dysków LWD Super 2000, monitor 12'' mono, joystick, gry, programy, itp. Cena zestawu około 2,5 mln. **Tomasz Pietrzak, ul. Pogodna 3/109, 87-800 Włocławek.**

Szukam dobrej wersji "Cadaver", "Supper", "3 - Last" oraz dokumentacyjnych "LSD" doc discs nr 10, 13, 20, 30. Dobrze zapłacę! **J. Weychert, skr. pocztowa 338, 90-950 Łódź, tel. 368-005.**

Kupię *ŚGK* nr 1/93. **Robert Kostecki, ul. Grodowa 30a/10, tel. 40-407.**

Sprzedam C-64 z magnetofonem, stacją dysków 1541 II, oprogramowaniem, X, joystickiem. Cena - 4 mln zł. **Jacek Wojtczak, Oś. Nadwiślańskie 1D7, 86-170 Nowe, woj. bydgoskie.**

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego



AMI-MARKET

Wystarczy wypełnić DRUKOWANYMI literami zamieszczony obok blankiet. Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne. Ważny jest tylko oryginalny, wycięty z czasopisma blankiet (NIE jego kserokopia!). Ogłoszenia dotyczące sprzedaży muszą zawierać cenę. Uwaga! Prosimy zaznaczyć czasopismo, w którym ma się ukazać ogłoszenie:

❒ AMIGOWIEC
❒ Świat Gier Komputerowych

ZAPRASZAMY

imię nazwisko

miejsce zamieszkania

kod miejscowy

telefon, fax

UWAGI



BŁYSKAWICZNE DARMOWE OGŁOSZENIA sprzedam, kupię, wymienię



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

zł ....

słownie

WPŁACAJĄCY
imię
nazwisko

ADRES

kod pocztowy

na rachunek:
Bank PKO S.A. w Bydgoszczy
5.09011-400933.9-2511-30-111.0

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz

Opłata

zł ....

podpis przyjmującego

Odcinek dla BANKU

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Odcinek dla posiadacza rachunku

SKLEP ŚGK

Zamawiam w SKLEPIE ŚGK następujące pozycje:

Lp.	TYTUŁ	egz.	cena

SUMA

Pokwitowanie dla wpłacającego

SKLEP ŚGK

Aby w SKLEPIE ŚGK zamówić wybraną pozycję, należy:
1. Prawidłowo wypełnić rubryki dotyczące zamawianych pozycji.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na konto P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

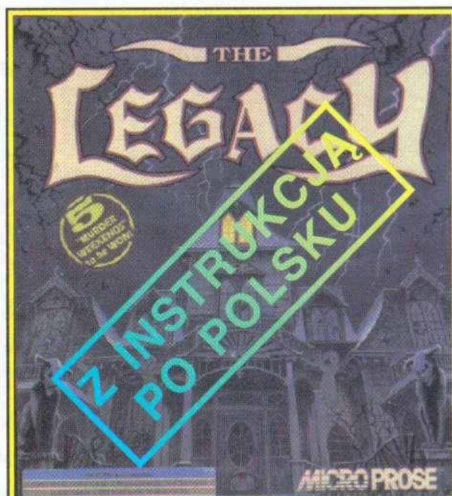
W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

Drodzy Czytelnicy!

Proponujemy półroczną lub roczną prenumeratę ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH.

Można również zamówić w SKLEPIE ŚGK wybraną pozycję (program lub grę). Listę propozycji drukujemy na odwrocie plakatu, na stronach 31 i 34.

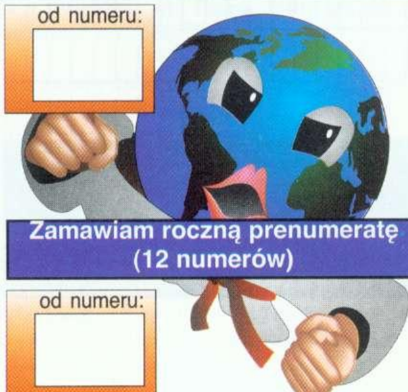


Odcinek dla BANKU

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:



Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Odcinek dla posiadacza rachunku

Świat Gier Komputerowych

Zamawiam półroczną prenumeratę (6 numerów)

od numeru:



Zamawiam roczną prenumeratę (12 numerów)

od numeru:

Pokwitowanie dla wpłacającego

Świat Gier Komputerowych

Aby zaprenumerować Świat Gier Komputerowych, należy:
1. Wybrać rodzaj prenumeraty i zaznaczyć, od którego numeru ma się rozpoczynać.
2. Podać czytelnie swój adres.
3. Wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto, tj. 138.000,- za 6 wydań lub 276.000,- za 12 wydań.

Jednocześnie informujemy, że P.W.H. "ALFIN" ani ŚGK nie będą odpowiadać za problemy wynikłe z błędnego wypełnienia blankietu.

W razie niejasności, czy jakichkolwiek opóźnień prosimy o zgłaszanie się na adres:

P.W.H. "ALFIN" sp. z o.o.
tel. 28-79-20, fax 22-64-03
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz

INDEKS Nr 32034 X

Commodore

3-4/1993

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA cena 18.000 zł

Deluxe Paint 4.5

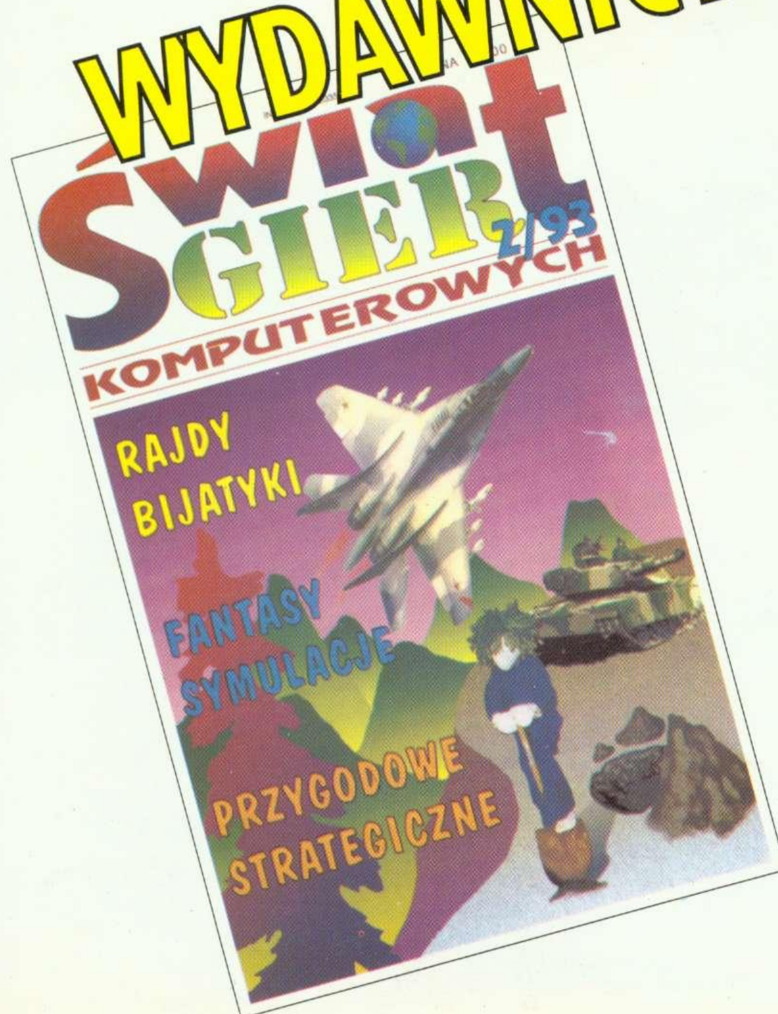
Zgodność A1200

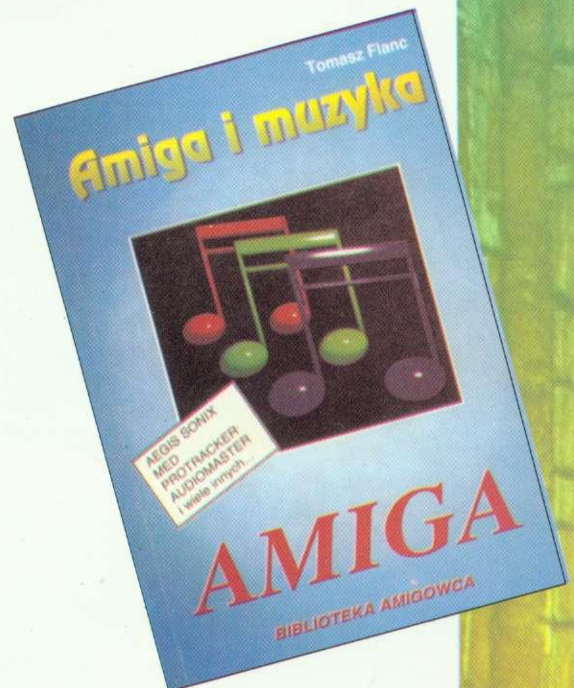
AMIGA 4000/030





OFERTA WYDAWNICTWA





ALFIN
sp. z o. o.

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 28-79-20, fax 22-64-03